Nhóm tin tức © Thế giới trò chơi

THẾ GIỚI TRÒ CHƠI

MARCH 2004

Tạp chí chuyên đề dành riêng cho game

2

Tom Clancy's
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

34 GAMES BẠN CẦN BIẾT ĐẾN

Ninja Gaiden
Far Cry
Resident Evil 4
Xenosaga Episode II
Rome Total War

GAMER'S GEAR

16 BÀI ĐÁNH GIÁ GAME

FFXI & PS2 HDD

0331-2004

THẾ GIỚI TRÒ CHƠI

CONTENTS

Số 2 - March 2004

MỤC LỤC

	Người viết	Người trình bày
EDITOR'S NOTES	Nhóm Tin tức	
TIN TỨC	Hung Long	Hung Long
FFXI & PS2 HDD		
Buồn lái mới dành cho Gran Turismo 4		
Lá bài mới của Sony: PSP		
Patch thứ hai cho máy PSX		
Sexiest Gamer		
Xenosaga Freak		
Tin nhẹ (Galerian DVD, Capcom)		
GAMER'S GEAR	Hung Long	Hung Long
GIỚI THIỆU		
Half-Life 2	Hung Long	Alex
Halo 2	Leon Scott Kennedy	Mixman
Metal Gear Solid: Snake Eater	Hung Long	Mixman
Gran Turismo 4	Hung Long	Alex
Doom 3	Leon Scott Kennedy	Alex
Thief: Deadly Shadows	VATC	Alex
Far Cry	Alex	Mixman
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Alex	Alex
Resident Evil 4	Leon Scott Kennedy	Alex
Silent Hill 4	Leon Scott Kennedy	Alex
Resident Evil Out Break	Leon Scott Kennedy	Alex
Star Wars: Republic Commando	Hung Long	Hung Long
World of Warcraft	VATC	Hung Long
Star Craft Ghost	Leon Scott Kennedy	Mixman
Medal of Honor: Pacific Assault	Hung Long	Alex
Metal Gear Solid: Twin Snakes	Hung Long	Hung Long
Ninja Gaiden	Hung Long	Hung Long
Onimusha 3	Hung Long	Mixman
Rome Total War	Nikita Kabuto	Alex
The Movies	The Ring	Alex
The Sims 2	Leon Scott Kennedy	Alex
Full Spectrum Warrior	VATC	Hung Long
Black & White II	VATC	Hung Long

GAMEVN.COM

	Người viết	Người trình bày
Star Ocean: Till the End of Time	Hung Long	Hung Long
Xenosaga Episode II	Hung Long	Hung Long
The Getaway 2	Hung Long	Hung Long
Crimson Sea 2	Hung Long	Hung Long
The Punisher	Hung Long	Hung Long
Spider-man 2	Hung Long	Hung Long
NARC	Hung Long	Hung Long
Siren	Hung Long	Hung Long
Suikoden IV	Hung Long	Hung Long
YS VI	Hung Long	Hung Long
Dead or Alive Online	Hung Long	Hung Long

ESRB RATING

Nhóm Tin tức

ĐÁNH GIÁ PC

Star Wars: KOTOR	Hung Long	Hung Long
Chaos Legion	Jenkins	Hung Long
Joan of Arc	Hung Long	Hung Long
San Guo Qun Ying Zhuan IV	Hung Long	Hung Long
Broken Sword: Sleeping Dragon	Leon Scott Kennedy	Hung Long
MVP Baseball 2004	Hung Long	Hung Long

ĐÁNH GIÁ PS2

R: Racing Evolution	Hung Long	Hung Long
Bloody Roar 4	Leon Scott Kennedy	Hung Long
Tokyo Xtreme Racer 3	Hung Long	Hung Long
Ford Racing 2	Hung Long	Hung Long
Final Fantasy X-2	Hung Long, Memory Castle	Hung Long
Fatal Frame 2	Amidas	Hung Long
Romance of the Three Kingdoms IX	roninvn, Hung Long	Hung Long
Drakengard	Hung Long	Hung Long

MẸO THUẬT

Romance of the Three Kingdoms IX		Hung Long
San Guo Qun Ying Zhuan IV	Sarah	Hung Long

GAME OVER

Hung Long

Thân tặng tất cả anh em trong Nhóm Tin tức và toàn thể thành viên ở GameVN.com. Special thanks to Alex và Mixman đã giúp anh thiết kế.

Bìa design: Hung Long/Alex

Thiết kế/Dàng trang: Hung Long, Alex, Mixman.

Chỉnh sửa bài viết: Hung Long, Clown, acapolyse

Các thành viên của nhóm có bài viết trong tạp chí: Hung Long, Jenkins, Alex, Leon Scott Kennedy, VATC, Memory Castle, The Ring, Nikita Kabuto

Các thành viên khác có bài viết trong tạp chí: Roninvn, Amidas, Sarah

GI Logo is copyright by Nhom Tin tuc.
Photoshop designed by Alex.

GameVN Webmaster: Dinh Ba Truc
TGTC Fanzine Editor-in-Chief: Peter Hoang Dinh

EDITOR'S NOTES

Khi tạp chí Thế Giới Trò Chơi số 1 được phát hành qua mạng GameVN hồi đầu tháng 12, tôi có nhận được một số email của các bạn đọc giả hỏi về tạp chí fanzine là tạp chí thế nào. Fanzine là chữ viết tắt của fan magazine, tức tạp chí làm bởi fan chứ không phải là tạp chí chuyên nghiệp. Tạp chí Thế Giới Trò Chơi mà các bạn đang đọc chính là ví dụ điển hình của fanzine đó. Sở dĩ tôi "bày đầu" nhóm Tin tức làm tạp chí là cũng vì sự yêu thích game và hy vọng mở rộng phong trào fanzine hơn. Tôi mong muốn một ngày nào đó có thể đọc được manga hay anime fanzine của các nhóm otaku Việt Nam mình.

Nói thật thì thời gian để thực hiện những số tạp chí như thế này rất là tốn thời gian và công sức. Đôi lúc gặp những sự cố xảy ra như máy hư mất dữ liệu thì dễ dàng nản và bỏ cuộc lắm. Chúng tôi có để ý những thắc mắc của các bạn về việc tại sao tạp chí mấy tháng rồi chưa thấy ra. Nguyên nhân của việc này là như chúng tôi đã nêu trong tạp chí số 1, nhóm thành viên tham gia làm tạp chí TGTC đếm chưa hết 10 ngón tay mặc dù đã có nhận một số thành viên mới vào thử việc nhưng cũng không bao lâu thì biệt tâm biệt tích luôn. Chính vì không đủ thời gian và nhân lực, chúng tôi không thể nào cho tạp chí mỗi tháng mỗi phát hành. Các bạn cũng nên để ý rằng phần đông thành viên của nhóm hiện là lớp 12 và sinh viên đại học. Công việc chính mỗi ngày không phải là ngồi không làm tạp chí để sinh sống mà phải đi học và đi làm thêm để phụ gia đình. Ngay cả khi về đến nhà cũng có khối chuyện để làm chứ không có rảnh rỗi. Vì vậy mặc dù nhóm rất thích việc làm tạp chí của mình nhưng song nó chưa thể so sánh với các công việc quan trọng khác kia được.

Chính vì các lý do này mà cái kế hoạch làm tạp chí số 2 đã kéo dài từ tháng 12 cho đến bây giờ đấy. Có nhiều bài viết đã viết rồi nhưng kẹt không cho ra được nên nằm hóng gió Tây Bắc mấy tháng trời. Một số bài viết trở thành lỗi thời nên tự mình viết, đọc, rồi để ngắm luôn. Tạp chí số 1 khi phát hành đúng là một sự thành công cho nhóm nhưng bên cạnh đó, tôi vẫn chưa hài lòng chất lượng của nó cho lắm. Vì vậy, khi thực hiện số 2 lần này, tôi đã cố gắng thực hiện cho được những điều mà tôi thấy số 1 đã thiếu sót. Nguyên cả tuần Spring Break bên đây, tôi chỉ đi làm và về ngồi làm tạp chí vì tôi mong muốn rằng tạp chí lần này sẽ lưu lại cho các thành viên trong nhóm cũng như cá nhân tôi và các bạn đọc giả một kỷ niệm thật đẹp. Nói ra không phải để khoe khoan nhưng các bạn hãy tưởng tượng làm một tạp chí hơn 100 trang chỉ với 3 người trình bày xem sẽ mất bao nhiêu thời gian và công sức. Mặc dù nhóm vẫn chưa có người trợ để cho tạp chí in ấn thật sự nhưng đây là một thành tích mà bất cứ thành viên nào tham gia làm tạp chí cũng có thể hãnh diện.

Do nhân lực và thời gian hạn chế, tôi quyết định chỉ cho tạp chí phát hành theo 4 mùa: Xuân Hạ Thu Đông. Bản thân tôi có lẻ trong thời gian sau này sẽ không có nhiều thời gian rảnh như thế này nữa nên các số tạp chí tương lai sẽ không có số trang nhất định mà tùy vào thời gian của nhóm có bao nhiêu. Bên cạnh những số chính thức, chúng tôi sẽ cộng tác với những gamer nào có ước mộng phát hành tạp chí số đặc biệt để phổ biến trò chơi mình yêu thích. Số đặc biệt cũng như số đầu tiên tôi đã đi tiên phong là tạp chí Final Fantasy. Nếu fan nào cũng mong muốn tham gia làm một tạp chí đặc biệt như thế cho một trò chơi khác thì hãy liên lạc với tôi. Nếu bạn cảm thấy tạp chí vẫn còn khuyết điểm và muốn khắc phục, vậy thì hãy mau gia nhập nhóm. Mọi ý kiến về tạp chí, xin gởi qua địa chỉ email hung_long@gamevn.net

TGTC Editor-in-Chief
Hung Long

Tất cả tên thành viên viết bài đều là nick được đăng ký trong diễn đàn GameVN. All nicknames in this e-mag are registered at www.gamevn.com.

FFXI & PS2 HDD

Tương lai của ổ cứng PS2

Hôm 23 tháng 3 vừa qua, hãng Sony CEA đã bắt đầu cho bán ổ cứng PS2 kèm với Final Fantasy XI rộng rãi khắp nước Mỹ. Ổ cứng 40GB và game MMORPG Final Fantasy XI đã được cài sẵn, được bán chung với giá $100 US (không như tin đồn lúc trước là $150). Như phiên bản PC, gamer chơi FFXI trên PS2 sẽ phải đống tiền lệ phí hàng tháng là $12.95 US.

Có lẻ hiện giờ bạn đang phân vân là nếu mình bỏ ra $100 US để mua FFXI và ổ cứng PS2 thì ngoài game FFXI ra, ổ cứng còn có công dụng nào nữa. Nếu bạn là người thích chơi game online thì ổ cứng PS2 sẽ rất công dụng bởi vì sắp tới đây, bạn sẽ có cơ hội download 3 level mới cho SOCOM II. Ngoài SOCOM II thì nghe đâu Syphon Filter: The Omega Strain cũng sẽ hỗ trợ chức năng chơi và download online sau khi game phát hành vài tháng.

Giả sử bạn không muốn chơi FFXI nhưng lại muốn mua ổ cứng riêng lẻ thì rất tiếc hiện giờ Sony vẫn muốn FFXI và ổ cứng ở chung với nhau một thời gian. Cả hai chắc sẽ không ly dị trước khi những game khác cũng bắt buộc xài ổ cứng được phát hành. Hy vọng trong đợt triển lãm game hàng năm E3 sắp tới này thì sẽ có vài nhà sản xuất giới thiệu game mới hỗ trợ ổ cứng. Có thể sẽ là Gran Turismo 4.

-Hung Long

GT Force Pro ($150 USD)

Sparco Racing Cockpit Pro ($700 USD)

BUỒN LÁI MỚI DÀNH CHO GRAN TURISMO 4

Dành cho các racing fan đã có tất cả "đồ chơi" cần thiết cho game đua xe, Logicool, chi nhánh của hãng Logitech tại Nhật vừa mới thông báo sẽ cho phát hành buồn lái dành cho game Gran Turismo 4. Được sản xuất với hãng làm ghế xe hơi đua xe Sparco, buồn lái GT4 này có giá thành rẻ hơn rất nhiều khi so sánh với các buồn lái trước của Logicool (mặc dù giá thành này cũng chẳng phải là rẻ gì).

Sparco Racing Cockpit Pro được thiết kế độc đáo với vị trí ghế ngồi, tay lái GT Force Pro, bàn đạp ga thắng sẽ khiến cho người chơi cảm tưởng rằng mình đang lái xe thật sự trong game GT4. Đơn nhiêu tất cả cảm giác này đều có cái giá của nó cả. Logicool dự tính sẽ bán buồn lái với giá 73,290 yên (khoản $700 USD) và tay lái GT Force Pro sẽ được bán riêng. Nếu tính thêm tay lái $150 USD nữa thì cái giá bạn phải trả cuối cùng là $850 USD!!! Thêm một điều nữa là buồn lái này chỉ hổ trợ GT Force Pro của GT4 thôi chứ cái của GT3 thì..để ngó. Mặc dù với cái giá trên trời này, buồn lái Sparco Racing Cockpit Pro vẫn còn thấp hơn giá thành của Sparco Racing Cockpit Pro Fighter Model được hãng giới thiệu trước đây khoản $250 USD.

Đơn nhiên, những GT fan Nhật hạng sang bảo đảm sẽ xếp hàng đầy trước cửa khi Logicool bắt đầu nhận đơn đặt hàng Racing Cockpit Pro vào ngày 7 tháng 5. Những người có tiền nhiều hơn là kiên nhẫn thì có thể mua Fighter Model được bán vào ngày 29 tháng 3. Và tất cả gamer bình thường như chúng ta thì chỉ biết khoanh tay ngồi đợi Gran Turismo 4 phát hành thôi.

ROCKSTAR THÔNG BÁO GTA: SAN ANDREAS

Nhà phát hành Rockstar đã thông báo game kế tiếp của Grand Theft Auto series mang tên Grand Theft Auto: San Andreas sẽ dự kiến phát hành tại Mỹ trên PlayStation 2 vào ngày 19 tháng 10, với phiên bản Châu Âu sẽ phát hành sau ba ngày. Thông tin về GTA: San Andreas vẫn chưa được thông báo rõ và chúng ta chỉ còn biết ngồi đoán tại sao tên của game lần này lại là San Andreas. San Andreas là tên vùng bao gồm 3 thành phố San Francisco, San Jose và Los Angeles.

PS2 DU LỊCH IRAQ

Một chuyện thật hết sức bất ngờ trong tháng 3 là Sony ở Nam Hàn (SCEK) thông báo sẽ cung cấp máy PlayStation 2 cho binh sĩ Nam Hàn đóng căn cứ tại Iraq. Với Nam Hàn chuẩn bị gởi 3000 binh sĩ giữ gìn hòa bình tới hỗ trợ quân đội đồng minh tại Iraq, họ sẽ đi cùng với 62 máy PS2 và một số game như Tekken 4, Soul Calibur II, Winning Eleven 7, và SOCOM.

LÁ BÀI MỚI CỦA SONY: PLAY STATION PORTABLE (PSP)

Phó Giám Đốc hãng Sony ở Mỹ Andrew House đã giới thiệu máy cầm tay PSP trong buổi họp báo. Khác với cách làm trên PS1 và PS2, lần này Sony sẽ kiểm soát chặt chẻ khâu sản xuất đĩa UMD. Các nhà phát triển sẽ không có máy ghi đĩa UMD, thay thế vào đó thì họ có thể dùng hardware do Sony cung cấp để debug và test game trên đĩa DVD-R. Sony cũng chấp nhận code chính thức được gởi qua đĩa DVD-R và Sony sẽ sản xuất sang đĩa UMD tại cơ sở của mình. Hiện tại thì vẫn chưa rõ cách làm như vậy có thuận tiện đối với các nhà phát triển hay không, tuy nhiên một điều chúng ta có thể khẳng định là Sony cương quyết chống việc sang lậu và game bị đưa lén ra ngoài.

Một điều khá thú vị về PSP trong buổi họp báo là khả năng liên lạc giữa máy với máy qua 802.11b wireless network. PSP có thể trao đổi dữ liệu với máy PC và lên mạng Internet không dây. PSP cũng có USB port để connect với camera và những loại máy móc khác. Kỹ sư phần mềm Peter Young cho biết việc phát triển game PSP sẽ giống như là phát triển game PS2 hơn là các máy cầm tay đang có trên thị trường. Khoản cuối mùa xuân năm nay thì Sony sẽ gởi development kit đến các nhà phát triển, gồm compiler, debugger, thư viện GUMO và một số code mẫu.
Những chi tiết về PSP ở Mỹ có lẻ sẽ được Sony thông báo rõ ràng hơn ở hội chợ triển lãm game E3 2004. Còn ở Nhật Bản thì game demo có thể sẽ trình chiếu tại Tokyo Game Show vào tháng 9. Máy PSP có thể dự kiến phát hành vào cuối năm trong khi ở Nhật và Châu Âu có thể đợi tới tháng 3 năm sau.

SONY THÔNG BÁO BẢN PATCH THỨ HAI CHO MÁY PSX

Hãng Sony đã thông báo sẽ cho những khách hàng mua máy PSX download bản upgrade patch thứ hai của hệ máy này. Hiện tại, Sony vẫn tiếp tục sửa lỗi và nâng cấp các tính năng của máy console đa năng PSX cho hoàn chỉnh hơn. Dự định sẽ cho download vào ngày 31 tháng 3, bản upgrade patch mới này sẽ bổ sung một số chức năng đã bị bỏ sót trong bản đầu của PSX phát hành hồi tháng 12 tại Nhật.

Bản upgrade patch có thể download qua mạng network băng thông rộng PSX bắt đầu từ ngày 31 tháng 3 hoặc có thể yêu cầu gởi CD-ROM từ khâu phục vụ khách hàng của Sony bắt đầu từ ngày 21 tháng 4. Bản patch này sẽ thay đổi một số tính năng như sau:

Video Recording
Bổ sung việc hỗ trợ dạng đĩa DVD+RW -- PSX lúc mới phát hành chỉ hỗ trợ dạng đĩa DVD-RW mà thôi. Tuy nhiên, khả năng thâu phim dài SLP vẫn chưa hỗ trợ cho loại đĩa DVD+RW.

Video Playback
Hình ảnh sẽ hiện nhanh hơn 1.3 lần, và maximum speed khi bấm fast-forward bây giờ nhanh hơn 30 lần. PSX cũng sẽ tự động thay đổi những lịch trình thâu phim sẵn trên TV theo sự thay đổi của đài truyền hình. Ví dụ, nếu bạn muốn thâu bộ phim A trên TV lúc 7 giờ nhưng đài truyền hình bất ngờ đổi sang 6 giờ rưỡi đã chiếu thì cũng không sợ bị mất nữa tiếng đầu kia vì máy PSX đã tự chỉnh sửa theo lịch trình của đài.

Photograph Display
Hỗ trợ thêm dạng hình ảnh GIF chung với JPEG, TIFF và bây giờ có thể chiếu phim dạng MPEG-1. Lỗi slideshow đã được sửa.

MP3 Playback
Máy PSX sẽ nhận đến tối đa 99 bài nhạc MP3 trong một folder của đĩa CD-R. Có nghĩa nếu bạn có thể chứa 100 bài nhạc nhưng phải chia ra để 99 bài trong một folder và bài kia phải ở trong folder khác.

PSX là hệ máy mà hãng Sony đã từng khoe rằng dụng cụ giải trí cần thiết trong gia đình, kết hợp khả năng chơi game PS2 với các tính năng thâu phim trên TV, burn đĩa DVD, chơi các loại file media -- hiện đã phát hành ở Nhật 4 tháng nay. Sony Âu Châu vừa mới thông báo sẽ chuyển PSX qua hệ PAL và phát hành ở đây. Sony Bắc Mỹ vẫn chưa nói gì về việc bán PSX tại Mỹ.

SEXIEST GAMER

Tháng 12 vừa qua, Gamer.tv đã tổ chức cuộc thi bầu chọn America's Sexiest Gamer. Các thí sinh nam và nữ khắp nước Mỹ muốn tham dự đều trước tiên phải gởi một tấm hình khêu gợi nhất của mình đến Gamer.tv (sexiestgamer.com). Sau đó năm thí sinh có số điểm bình chọn cao nhất được bay một chuyến tới Hollywood để thi đấu tài nghệ chơi game, trả lời câu hỏi trivia, và quan trọng hơn hết là phải chứng tỏ mình là những gamer sành điệu trong phong cách ăn mặc nữa. Về nữ, cô Ashley Jenkins, 21 tuổi đến từ Ogden, Utah đoạt giải Ms. Sexiest Gamer trong khi về nam thì chàng trai 20 tuổi, Colin McGannon đến từ Royal Palm Beach, Florida đoạt giải Mr. Sexiest Gamer.

Mr. Sexiest Gamer

Colin McGannon (Florida) đoạt giải Sexiest Gamer phe nam giới.

XENOSAGA FREAKS

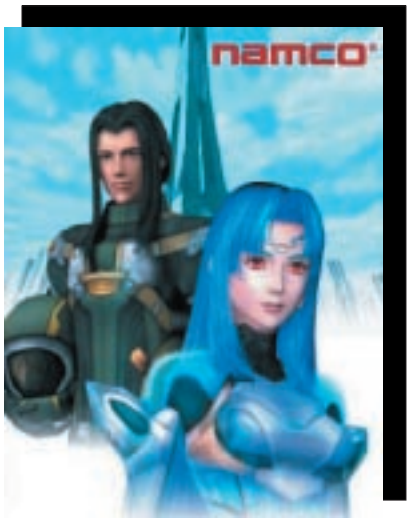
You're a Xenosaga freak? If so, this is for you.

Trong khi chờ đợi Xenosaga Episode II phát hành, fan có thể mua phiên bản Xenosaga Freaks mà Namco và Monolith Soft đã làm đặc biệt dành cho fan của trò chơi. Một trong bốn phần của Xenosaga Freaks là XenoComi, game kiểu truyện tranh rất vui nhộn với các hình vẽ được họa theo kiểu manga. Cốt truyện của XenoComi là cho người chơi 6 tầm nhìn khác nhau về một vấn đề xảy ra trong truyện. Các nhân vật trong XenoComi không ai xa lạ là: Shion, KOS-MOS, Jr., MOMO, chaos, và Ziggy. Người chơi chỉ có thể hiểu rõ cốt truyện sau khi chơi hoàn tất 6 nhân vật và thu thập 6 quan điểm của họ. Bên cạnh sau khi hoàn tất 6 nhân vật chính, game sẽ unlock thêm một nhân vật ẩn nữa.

Gameplay của trò chơi được dàng dựng theo kiểu click menu như các game PC cũ hồi xưa; bạn sẽ chọn những command như Hành động, Trò chuyện, và Suy nghĩ, với thêm một command khác có tên gọi CG Appreciation cho phép người chơi xem những tranh vẽ mà mình đã unlock được. Để có thể unlock toàn bộ thư viện CG, người chơi không chỉ hoàn tất trò chơi mà còn phải trả lời đúng các Boost Quizzes. Các đề thi này sẽ là những câu hỏi dựa trên các hoàn cảnh đã xảy ra trong game, giống như thử xem người chơi xong rồi có nhớ dai không đó mà.

Cốt truyện của XenoComi:
Một buổi trưa nọ, mainframe của tàu Durandal bất ngờ bị hacker xâm nhập khiến các system của tàu Elsa bị tắt offline và những chuyện rắc rối xảy ra. Ai là người hack vào mainframe và mục đích của sự tấn công này là gì? Với khả năng tấn công của KOS-MOS, tài bắn súng điêu luyện của Jr., liệu kẻ phá hoại này có bị đưa ra ánh sáng không? Để phá giải âm mưu và hạ gục kẻ địch, tất cả mọi người cần phải giúp đỡ lẫn nhau.

Xenosaga Freaks sẽ phát hành trên PlayStation 2 vào 28 tháng 4 với giá 4800 yên (46 Mỹ kim) và dung lượng save file cần là 200KB.



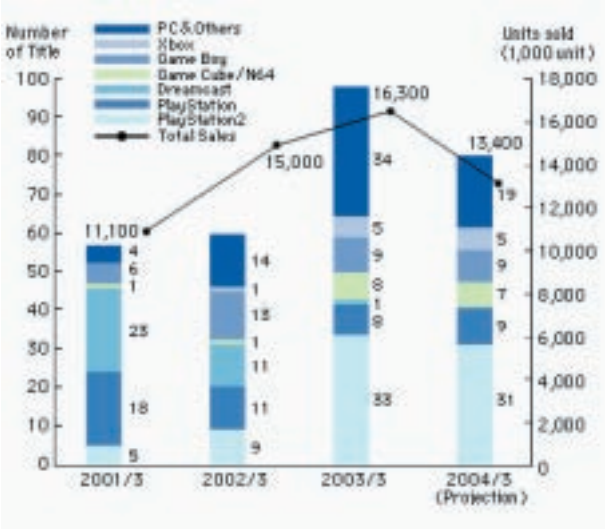
XENOSAGA EPISODE II Limited Edition

Hãng Namco vừa mới thông báo việc game Xenosaga Episode II phát triển bởi Monolith Soft sẽ phát hành tại Nhật vào 24 tháng 6 có tới hai phiên bản: bình thường 6890 ($64.47 US) và sưu tầm limited edition giá 17,800 yên ($168 US).

Box limited sẽ có 2 tượng hình đồ chơi KOS-MOS được kèm theo 3 loại vũ khí (gun, hammer, blade), cùng với mô hình của chiếc hoverbike mới của KOS-MOS. Bộ Limited Edition còn kèm thêm một cuốn sách tranh vẽ các nhân vật và mecha trong game. Đơn nhiên bộ này cũng có 2 đĩa DVD chứa trò chơi.

GALERIAN DVD

Những cảnh phim CG trong game Galerian: Ash (PS2) sẽ được nối lại thành một bộ phim CG và phát hành ra DVD với tên Galerian: Rion. Nhạc trong phim sẽ do các ban nhạc Mỹ Slipknot và Adema thực hiện.



Capcom Đóng Cửa Chi Nhánh Studio ở Tokyo

Do bị thua lỗ tài chánh, hãng Capcom đã quyết định đóng cửa các studio phát triển game ở Tokyo. Chung với những nhân viên bị sa thải gồm có ông Yoshinori Ono - người chỉ huy nhóm phát triển thứ sáu của Capcom, đã thực hiện game Chaos Legion phát hành vào năm ngoái. Do đa số các kế hoạch phát triển game của Capcom đều thực hiện ở thành phố Osaka cho nên sự quyết định đóng cửa các chi nhánh ở Tokyo không ảnh hưởng gì mấy. Tuy nhiên, nhiều chi nhánh khác ở thành phố Nagoya cũng bị Capcom sa thải. Trong các chi nhánh bị ảnh hưởng là nhóm phát triển game trên PC. Nhóm phát triển này từng dưới sự chỉ huy của ông tổng quản Yoshiki Okamoto trước khi ông tự tách rời khỏi hãng Capcom và thành lập công tiêng riêng của mình vào năm ngoái. Hiện tại nhiều nhân viên trong chi nhánh đã đề đơn xin từ chức để sang làm việc cho Okamoto.

Năm ngoái là một năm không thành công cho hãng Capcom, sau Okamoto rời khỏi công ty, ông Shinji Mikami, người cha đẻ của loạt game Resident Evil cũng xin từ chức quản lý nhóm phát triển thứ tư của hãng, và chính vì vậy mà kế hoạch phát triển của 18 games phải bị gạt bỏ. Với Onimusha 3, Resident Evil 4 và Resident Evil Outbreak phát hành trong năm, Capcom hy vọng lấy lại lòng tin từ những gamer trung thành.

KOTOR Đoạt Giải IGDA Game Of The Year

Hôm 24 tháng 3 vừa qua là buổi trao giải thưởng hàng năm của hội International Game Developers Association (IGDA) cho những game xuất sắc nhất trong năm 2003. Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR) của hãng BioWare đã một lần nữa đoạt giải Game of the Year (game đã đoạt giải này ở mấy buổi tổ chức khác rồi). Game Nhật duy nhất có thắng giải IGDA là The Legend of Zelda: The Wind Waker của hãng Nintendo trong khu vực Visual Design. Sự lựa chọn KOTOR là game hay nhất trong năm có thể làm nhiều gamer không đồng ý vì bản Xbox có nhiều lỗi, tuy nhiên không ai có thể bàn cãi việc người máy HK-47 trong KOTOR thắng giải Original Character of the Year. Các giải thưởng được trao như sau:

Game of the Year
Star Wars: Knights of the Old Republic (BioWare)

Original Game Character of the Year
HK-47 (Star Wars: Knights of the Old Republic) (BioWare)

Rookie Studio of the Year
Infinity Ward (Call of Duty)

Excellence in Audio
Chuck Russom (sound effects trong Call of Duty)

Excellence in Game Design
David Chateauneuf, Patrice Desilets, Jordan Mechner và team Time)

Excellence in Programming
Dominic Couture, Feng Quan Wang và team (graphics programming trong Prince of Persia: The Sands of Time)

Excellence in Visual Arts
Masanao Arimoto, Yoshiki Haruhana and Satoru Takizawa (minh họa trong The Legend of Zelda: The Wind Waker)

Excellence in Writing
David Gaider, Drew Karpyshyn, Luke Kristjanson và Peter Thomas (cho script sử dụng trong Star Wars: Knights of the Old Republic)

Game Innovation Spotlights
EyeToy: Play (Sony Computer Entertainment Europe, London studio) Viewtiful Joe (Capcom Production Studio 4) Wario Ware Inc.: Mega Microgame$ (Nintendo EAD)

Hội IGDA cũng trao tặng 4 giải thưởng danh dự: Lifetime Achievement Award cho Mark Cerny; the First Penguin Award trong việc sáng tạo cách phát triển mới cho Masaya Matsuura; the Maverick Award cho các người lập nên hãng PopCap Games: Brian Fiete, Jason Kapalka và John Vechey; và Community Contribution Award được trao cho CEO của BioWare, Ray Muzyka và Greg Zeschuk.

GAMER'S GEARS

Đồ chơi của các gamer

X-ARCADE FIGHTING STICK

Solo $99.95 US; Two-player $149.95 US

X-Arcade Fighting Stick sẽ cho bạn cảm giác y như mình đang chơi ở ngoài arcade, chỉ khác là bây giờ không có ai đứng sau dòm lén bạn.

WOW ADAPTER, SAITEK

$39.99 US

Nếu bạn cần biến các tay cầm Dual Shock trở thành không dây thì WOW Adapter là chọn lựa thích hợp. Giữa Saitek và Logitech, cái nào cũng được cả nhưng của Logitech thì mắc hơn.

DVD REMOTE, SONY

$14.99 US

Với remote, máy PS2 của bạn mới có thể trở thành đầu máy DVD được và tránh những trường hợp phim bị ngưng giữa chừng.

CABLES, MONSTER

$24.99 - $34.99 US

Dây cables mà hãng Sony kèm theo máy PS2 khi mới mua thật sự chưa đạt chất lượng hình ảnh cao. Với cables của hãng Monster thì bạn sẽ thấy hình ảnh và âm thanh rõ nét hơn nhiều.

GAMEVN.COM

WIRELESS PAD, LOGITECH

$59.95

Hãng Logitech đã đạt nhiều giải thưởng cho các sản phẩn không dây của mình trên máy vi tính, và đối với console thì cũng như vậy. Wireless pad sẽ cho bạn chơi thoải mái mà không sợ vướng.

NETWORK ADAPTOR, SONY

$39.99

Nếu bạn muốn chơi SOCOM 2, Madden 2004, NFS Underground online thì trước hết cần phải có Network Adaptor này và tiếp theo là đường truyền băng thông rộng.

USB HEADSET, LOGITECH

$19.99 US

Nếu bạn chơi online game online thì cần một cái headset như thế này để có thể nói chuyện với đồng đội cũng như kẻ thù của mình.

DRIVING WHEEL, MADCATZ

$59.99 US

Là gamer mê thể loại đua xe thì không thể thiếu vô lăng Universal MC2 của Madcatz được. So với GT Driving Force thì Universal MC2 rẻ hơn gần gấp đôi và nó hỗ trợ cho tất cả hệ máy console chứ không riêng gì một mình PS2.

RETROCON, MADCATZ

$24.99 US

Có khi nào bạn cảm thấy nhớ lại cái thời mình chơi game trên cái tay cầm dẹp không? Nếu có thì tay cầm RetroCON của Madcatz sẽ làm bạn thỏa mãn. Vừa chơi game hiện đại ngày nay nhưng cảm giác vẫn còn như xưa.

KEYBOARD, GAMESHARK

$29.99 US

Nếu bạn quyết định chơi Final Fantasy XI thì không những bạn cần ổ cứng PS2 mà cần phải mua bàn keyboard để type nữa. Keyboard của Gameshark hổ trợ tất cả hệ console cho nên bạn chỉ cần mua một lần và sử dụng cho các máy.

4-PLAYER MULTI-PORT, MADCATZ

$32.95 US

Cho phép kết nối 4 tay cầm một lúc cho những trò hổ trợ nhiều người chơi như Freedom Fighters. Với 2 Multi-port thì số người chơi có thể tăng lên tới 8 người.

GAME SCREEN, MADCATZ

$199.99 US

Màng hình LCD lúc này vẫn còn rất đắt. Tuy nhiên nếu bạn thật muốn mua để sử dụng cho tất cả hệ máy khi mang chúng ra khỏi nhà thì Universal Game Screen của Madcatz là chọn lựa không tồi với giá $200 US.

GAMEVN.COM

FFX-2 TINY BEE GUN CONTROLLERS

$209.95 US

Với sự phát hành của game Final Fantasy X-2, hãng Hori đã sản xuất loại tay cầm điều khiển dựa trên cặp súng của Yuna trong game. Bạn có thể cầm hai cây gun controller này để chơi FFX-2. Mặc dù controller được thiết kế cho phiên bản Nhật nhưng nó vẫn hoạt động tốt trên phiên bản tiếng Anh. Trên eBay, tôi thấy cặp gun controllers limited edition này được người ta reo bán trên $400 US nhưng đừng mua với giá cắt cổ đó. Ở www.toysnjoys.com chỉ bán giá $210 mà thôi. Lưu ý, đây không phải là súng bắn bi mà là controller.

ONIMUSHA 3 SWORD CONTROLLER

$179.95 US

Với Sword controller của hãng Hori Nhật Bản, gamer chơi Onimusha 3 sẽ có dịp nhập vai vào trò chơi thật hơn với cách chơi y như một võ sĩ đạo thứ thiệt. Controller dài 38 inches và cần 3 cục bin để chạy.

SUPER ROBOT WARS CONTROLLER

$59.95 US

Với Super Robot Wars Controller, bạn có thể điều khiển tất cả nhân vật trong một bàn tay! Rất thích hợp cho các SRW fan.

FLIGHT STICK 2

$129.95 US

Tay cầm điều khiển dành cho các trò lái máy bay.

HALF-LIFE 2.

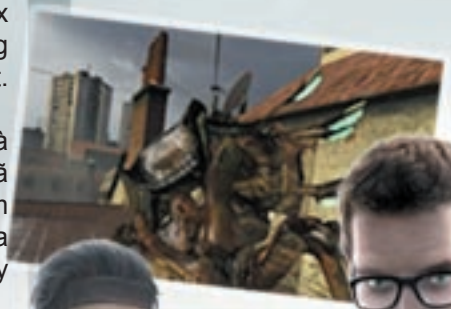
Phát hành: **Vivendi (VU Games)**
Phát triển: **Valve**
Thể loại: **First person shooter**
Hệ thống: **PC**

ESRB: Mature

Trong bảng bình chọn game mà gamer mong đợi nhất hiện nay thì không game nào vượt qua nổi Half-Life 2. Điều này cũng dễ hiểu vì từ những phiên bản đầu và các mod như Counter Strike, Day of Defeat thì Half-Life đã gặt hái được những thành công mà bất kỳ trò chơi nào cũng muốn đạt được. Thế nhưng bên cạnh sự mong đợi của gamer là hàng loạt lần ngày phát hành của Half-Life 2 bị dời lại vì lý do kỹ thuật, hacker... v.v. Vì thế ngày phát hành theo dự định lúc đầu là 30 tháng 9 năm 2003 cho đến nay thì game vẫn đang nằm trong danh sách "những game dự tính phát hành" (!). Hiện giờ Vivendi - Hãng phát hành game hoàn toàn im lặng và không có dấu hiệu nào về ngày phát hành chắc chắn cả. Game có thể sẽ phát hành vào tháng Tư hoặc có thể bị di chuyển tới đầu năm 2005 cũng không chừng (!?).

Mặc dù bị đình chỉ nhiều lần nhưng mỗi lần nghĩ đến lúc có thể chơi Half-Life 2, một hậu bối của dòng game first person shooter được ca ngợi nhất trong lịch sử, chúng ta không thể không hào hứng và "nóng ruột" lên được. Người hùng trong phiên bản đầu, Gordon Freeman tái xuất giang hồ và cốt truyện lần này sẽ xảy ra ở một vùng Đông Âu có tên là City 17. Đối với những gamer đã thử qua Half-Life 1 thì không tránh khỏi sự tò mò về những chuyện đã xảy ra sau sự kiện Black Mesa. Những thông tin được cung cấp đã cho thấy hãng phát triển Valve đầu tư khá nhiều thời gian để tạo vai trò cho nhân vật có sự ảnh hưởng lớn hơn: từ nội dung cho đến đồ họa để nhân vật giống như người thật. Cốt truyện của Half-Life 2 giới thiệu thêm một nhân vật mới sẽ cùng sát vai tác chiến với người hùng Gordon đó là Alyx Vance - con gái của một trong những nạn nhân Black Mesa còn sống sót.

Xung quanh lời ca ngợi Half-Life 2 là bộ engine "Source" mà hãng Valve đã đặc biệt chế tạo. Từ cuộc triển lãm game E3 năm ngoái, Valve đã hứa hẹn với gamer là bộ engine mới này sẽ tạo trò chơi không những có đồ họa đẹp mắt, vật lý rất thực tế mà gameplay còn có bước đột phá trong thể loại first person shooter nữa. Liệu hãng Valve có thể giữ được lời hứa hay không? Chúng ta hãy hồi hộp chờ đợi.



Hẳn các bạn còn nhớ đến phiên bản Halo đầu tiên trên hệ Xbox và PC chứ?! Phiên bản này đã làm một cuộc cách mạng mới cho thể loại FPS (First Person Shooter) khi trò chơi được phát hành. Thật sự thì không thể chê Halo vào đâu được, cụ thể hơn là trò chơi đã giành được tổng cộng 4 giải game trong năm, mà đáng chú ý nhất là giải game hay nhất trong năm. Nói nhiều về Halo, vậy Halo 2 sẽ ra sao nhỉ?...

Cũng như Halo, Halo 2 được Microsoft phát hành trên hệ Xbox đầu tiên, nhưng liệu nó có chuyển sang PC hay một hệ máy nào khác như bản trước không?! Dù sao thì điều đó vẫn tốt. Nói về Halo 2, nhóm phát triển trò chơi Bungie Studios cho biết bản lần này rất phức tạp hơn, các đặc điểm của trò chơi đa dạng và phong phú hơn nhiều. Nếu như tính đúng thời gian phát triển trò chơi thì có lẽ Halo 2 đã được phát hành, tuy nhiên nhóm phát triển trò chơi cho biết vì lí do phải phát triển các trò chơi khác trên hệ PC nên thời gian phát hành dự kiến của Halo 2 phải thay đổi, tuy nhiên đến thời điểm bây giờ thì Bungie Studios cho biết rằng họ sẽ dốc sức để hoàn thành các dự án cuối cùng để sớm đưa ra thị trường, có lẽ chỉ một thời gian không lâu nữa chúng ta sẽ được trở lại với không khí của một trò FPS tuyệt vời.

Các thông tin về trò chơi thật sự vẫn còn hạn chế rất nhiều, không hiểu vì lí do nào mà Microsoft vẫn rất hạn chế về vấn đề này. Tuy nhiên theo tôi nghĩ thì trong trò chơi, bạn vẫn đóng vai là một người lính với các vũ khí tối tân để chống loại bọn xâm lược từ các hành tinh khác, và có lẽ tại phiên bản lần này, kẻ thù của bạn sẽ khôn ngoan hơn, A.I của chúng sẽ cao hơn phiên bản cũ. Về đồ họa của trò chơi thì những gì bạn thấy qua các wallpaper giới thiệu thì bạn cảm thấy Halo 2 có bộ graphic tuyệt vời phải không? Các nhân vật, đồng đội của chúng ta giờ đây trở nên giống "người trái đất" thật hơn, kể cả lũ xâm lăng cũng được nhóm phát triển, đồ họa kĩ lưỡng.

Halo 2, phiên bản nối tiếp của Halo: Combat Evolved đây thành công chắc hẳn sẽ dành cho bạn những giây phút tuyệt vời. Tôi nghĩ Halo 2 sẽ giành được nhiều giải thưởng trong năm nay. Năm 2004 quả là năm tuyệt vời khi có nhiều trò chơi tuyệt vời được phát hành, Half Life 2, Doom 3, Resident Evil 4,... và dĩ nhiên Halo 2 là không ngoại lệ.

Metal Gear Solid 3

Snake Eater

Mặc dù đang là game nằm trong danh sách top 10 đáng mong đợi nhất trong năm 2004, gamer vẫn chưa biết rõ chi tiết phiên bản thứ ba của dòng game Metal Gear Solid là thế nào. Những gì chúng ta biết được hay nói đúng hơn là các báo game biết được cũng chỉ qua đoạn phim quảng cáo MGS3 được trình chiếu tại hội triển lãm game Electronic Enterntainment Expo (E3) hồi tháng 5 năm ngoái. Dù đoạn trailer ngắn ngũi kia không đủ làm chúng ta thỏa mãn nhưng nó đã tỏa cho fan một sức thu hút mãnh liệt về sự thay đổi trong MGS3 so sánh với hai phiên bản trước.

Được lấy vào thời điểm chiến tranh lạnh ở thập niên 60, xem ra người hùng trong Snake Eater có thể không phải là Solid Snake mặc dù qua hình ảnh rất giống anh ta. Qua kinh nghiệm MGS2, tôi nghĩ những hình ảnh nhân vật giống Solid Snake kia chỉ nhằm gây chú ý đến fan của MGS thôi; cũng như khi hãng Konami quảng cáo MGS2 thì có chiếu phim trailer cảnh Snake đấu với Fortune quyết liệt nhưng trong game cảnh đó là Raiden chứ không có Snake. Độc chiêu này đã làm rất nhiều fan đã bị lừa và tôi cũng bị vậy.

Trong MGS3, với vai nhân vật chính, bạn đơn độc trong rừng quyết chí sinh tồn tới cùng: một mặt đối đầu với quân địch và một mặt chống chọi với thú dữ. Và nhắc tới thú dữ thì đó cũng là lý do tại sao tên của game là Snake Eater; để sinh tồn, bạn phải ăn uống, và để có thức ăn thì bạn cần phải đi săn. Tùy vào loại thú nào bạn ăn thường xuyên thì nhân vật chính sẽ có khẩu vị ưa thích món thịt đó nhiều nhất. Đơn nhiên, là game có tên Metal Gear Solid thì không thể nào thiếu đi khả năng chiến đấu thầm lặng. Chính vì các kiểu đánh stealth mà game MGS trở thành game được yêu chuộng như hiện nay. Kết hợp với phương thức cũ của MGS series và phương thức mới của thể loại survival, MGS3 rất ấn tượng và chắc đã nằm trong danh sách game sẽ mua trong năm của nhiều gamer rồi.

Ông Hideo Kojima không tiết lộ chi tiết nào khác về nội dung của MGS3 ngoài việc game sẽ mang nặng chính trị và lịch sử của thập niên 60. Ông nói, "Học tập về quá khứ sẽ ảnh hưởng đến tương lai. Người chơi sẽ thấy được để có thế giới như hiện nay thì nó đã phải thay đổi qua bao nhiêu giai đoạn. Đây là điều tôi mong muốn người chơi cảm nhận được khi chơi game."

Bao nhiêu nghi vấn, bao nhiêu câu hỏi cần trả lời, điều duy nhất bây giờ fan có thể làm được là.... chờ đợi.

Nhà phát hành : **Konami**
Nhà phát triển : **Konami Japan**
Thể loại : **Hành động**

GRAN TURISMO 4 "Prologue"

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Năm 2003 là năm thành công cho thể loại game đua xe với Project Gotham Racing 2 và Need For Speed Underground dẫn đầu bảng. Nhưng với ngày phát hành Gran Turismo 4 (GT4) của hãng Polyphony Digital ngày càng cận kề, có thể năm 2004 sẽ còn làm fan hài lòng hơn nữa. Ở Nhật, hãng Sony đã cho phát hành phiên bản "Prologue" để GT fan có thể mua chơi trong khi chờ đợi phiên bản chính thức phát hành.

Tuy bản Prologue không khác gì một demo nhưng nó đã khẳng định rằng một khi phiên bản chính thức phát hành, GT4 sẽ đánh ngã bất cứ đối thủ nào trên thị trường game đua xe. Hãng Polyphony Digital không chỉ muốn làm một game đua xe hay mà họ còn tham vọng làm game đệ nhất trong thể loại này nữa cơ. Vì vậy, suốt thời gian qua, nhóm nhân viên đã hoạt động không nghỉ để cố gắng đưa GT4 vượt trội những tiêu chuẩn mà các game trước đã đạt được như nội dung mới và tinh lọc gameplay. Để thực hiện việc này, hãng đã đem một nhóm nhà nghề đến trường đua Motegi, Nhật Bản; ở đây họ đã thử nghiệm tất cả các mẫu xe, mô hình ô tô, âm thanh và vật lý để làm cho GTA4 có tính thực tế hơn như lời quảng cáo "Gran Turismo 4 là game đua xe mô phỏng thực tế nhất!"

Ngoài việc viết lại toàn bộ hệ thống vật lý và điều khiển từ đầu cho GT4, hãng còn tập trung tạo ra những đường đua với phong cảnh rất thực tế. Ngay cả khán giả đứng xem cũng cử chỉ như thật để giúp các vòng đua thoát khỏi cảm giác của một thành phố chết. Với một thư viện xe phong phú từ cổ cho đến supercar thời nay, GT4 hứa hẹn sẽ làm hài lòng bất cứ fan đua xe nào. Và đừng quên rằng GT4 có hỗ trợ chơi online nữa. Quá tuyệt!

Phát hành: **Sony**
Phát triển: **Polyphony Digital**
Thể loại: **Đua xe**
Hệ thống: **PlayStation 2**

GT Driving Force Pro

Cho những gamer muốn có cảm giác thực tế nhất trong GT4, Logitech đã phát hành GT Driving Force Pro - vô lăng thiết kế đặc biệt cho GT4. Chỉ có điều, giá GT Force bán hơi cắt cổ.... 150 Mỹ kim hay tương đương 1 máy PS2 hoặc 3 game gốc.

Nếu bạn là gamer có sở thích kinh dị thì Doom là một cái tên không xa lạ. Cách đây nhiều năm, khi mà con PC của ta vẫn còn "tít tít te", Doom và Doom 2 đã hoàn toàn thống trị thế giới của game kinh dị, không những vậy nó là một trong các game ít ỏi gây nhiều tiếng vang nhất về khả năng gây "stress" cho nhiều người. Đến nay, Doom 3 lại được id Software hâm nóng, và sẽ phát hành trong năm nay.

Bạn, trong vai một người lính của loài người chống lại binh đoàn quỷ dữ từ địa ngục hùng mạnh. Bối cảnh là ngoài không gian trên hành tinh Phobos, mặt trăng của sao Hoả. Bạn, anh lính vũ trụ, được tập đoàn Union Aerospace hậu thuẫn, trang bị cho bạn đầy đủ vũ khí tối tân đến các bình cứu thương, cốt yếu là giúp họ dọn sạch lũ quỷ. Xem qua các screenshots và đoạn trailer của Doom 3 hẳn sẽ bị "shock" với những sinh vật kinh dị nếu bạn là người lần đầu tiên biết đến Doom. Phải nói, phiên bản Doom sắp tới này hoàn toàn tuyệt hảo, đồ hoạ của game thiết kế hoàn toàn trong môi trường 3D. Các hình ảnh không gian vũ trụ thể hiện rất thực, các hiệu ứng môi trường như ánh sáng không thua kém các game mới bây giờ. Khuôn mặt nhân vật rõ nét thể hiện được rất tốt các biểu cảm của nhân vật. Quái vật thì cực kì kinh dị, không thể tả, trừ phi bạn nhìn thấy trên hình bạn mới biết nó kinh dị cỡ nào. Những cái mình không đầu bay lơ lững răng đầy máu, hay những con nhện hình mặt người liệu có gây ấn tượng cho bạn không? Nói về âm thanh trò chơi, nghe nói rằng Doom 3 sẽ được trang bị các hiệu ứng âm thanh mới nhất hiện nay, kết hợp với đồ hoạ hợp lí sẽ tạo ra một Doom 3 tuyệt vời.

Hiện nay, thông tin về Doom 3 vẫn còn rất hạn chế; tuy nhiên, theo bình chọn của gamer ở Mỹ thì Doom 3 lọt vào Top 5 game đang được mong đợi nhất trong năm và nhìn chung Doom 3 vẫn không dành cho tuổi Teen.

Phát hành: **Activision**
Phát triển: **id Software**
Thể loại: **Hành động - Kinh dị**
Hệ thống: **PC, Xbox**

ESRB: Mature

THIEF
DEADLY SHADOWS

Phát hành: **Eidos**
Phát triển: **Ion Storm**
Thể loại: **Hành động**
Hệ thống: **PC, Xbox**

ESRB: Mature

Looking Glass, studio phát triển Thief I và Thief II tỏ ra không hài lòng trước quyết định của Eidos. Vì Thief III sẽ do Ion Storm phát triển. Gameplay của Thief: 1/3 các vòng chơi của game bắt buộc phải sử dụng dao găm để đi "hạ sát" các con undead, nhưng việc này "nói dễ hơn làm", undead thì cực mạnh, một chiêu của chúng có thể làm bạn game over, trong khi bạn chỉ có một con dao găm, khó có thể tiếp cận đến nó nói chi là giết nó. Thief II cũng không thoát khỏi lối mòn trên vào ít nhiều đã dẫn đến thất bại của nó. Có lẽ đưa Ion Storm (được hỗ trợ bởi một số thành viên kỳ cựu của hãng Looking Glass) tiếp tục "cầm sào" phát triển Thief là một điều sáng suốt.

Quan sát đoạn trailer của Thief III và screenshot gần đây có thể thấy Thief III: Deadly Shadow đã hoàn toàn "lột xác". Diện mạo của vua trộm Garrett thay đổi khá nhiều. Vẫn lấy bối cảnh thời kỳ đồ sắt (metal age), vua trộm lại tiếp tục những chuyến "phiêu lưu" của mình. Garrett bổ sung rất nhiều khả năng mới như chuyển từ dao găm sang đoản đao, tái tạo lại hệ thống lockpick và ...leo được mọi loại tường. Các trí thông minh nhân tạo (AI) được cải tiến rất nhiều, nếu phát hiện khả nghi chúng biết chia lực lượng kiểm tra từng ngõ ngách rất cẩn thận ngay cả ...con chuột như bạn cũng khó thoát, cách đi tuần cảnh của chúng không còn theo lập trình trước. Mỗi hành động sẽ thay đổi tuỳ theo cách ứng xử của bạn. Núp trong bóng tối "chờ thời" xem ra không còn hữu ích nữa, bây giờ bạn phải nhanh tay, ứng xử kịp thời mới mong sống được.

Thief III sẽ sử dụng một engine mới mà Ion Storm đã sử dụng trong Dues Ex: Invisible War. Tuy không phải là engine tốt nhất hiện nay nhưng nó hỗ trợ hầu hết các công nghệ mới nhất hiện nay chẳng hạn như công nghệ "ánh sáng động" hay công nghệ "rag-doll". Để biết thêm thông tin về Thief III: Deadly Shadow bạn có thể ghé thăm website www.thief3.com. Game sẽ phát hành trên PC và Xbox.

XBOX PC CD-ROM

eidos ION STORM

FAR CRY

Hoành tráng, môi trường chơi rộng lớn, cách chơi tự biến hoá và đặc biệt nó là một trò chơi hành động. Đây chính là Far Cry.

Chuyện kể rằng, cách nay không lâu, một studio phát triển game có tên Crytek đã tạo ra một mẫu nhân vật "cực kì khó ưa". Họ đặt tên hắn là Jack Carver. Do hắn quá "thấy ghét" nên nhóm phát triển quyết định quăng hắn vào một hòn đảo hoang; họ thêm một tí cây cỏ và một tẹo ánh mặt trời vào. Cũng vì để hắn không bị buồn tẻ, họ gởi vào hòn đảo một binh đoàn lính đánh thuê cùng các phương tiện, và vũ khí. Thế là hắn phải lựa chọn, tồn tại hay là trở thành cát bụi.

Far Cry xứng đáng nằm trong danh sách Most Wanted Games 2004 này. Far Cry có gì hấp dẫn? Điểm hấp dẫn nhất ở Far Cry có lẽ là là trí thông minh nhân tạo (A.I) được Crytek đầu tư khá kỹ. Nhân vật máy sẽ có nhiều cách khác nhau thể hiện sự thông minh của chúng; bạn biết "pằng pằng" chúng, chúng cũng biết; bạn biết chạy đi khi thấy mình yếu thế, chúng cũng biết; thậm chí bạn biết "ngoáy mũi", chúng cũng biết. Cách chơi được "thả nổi", mỗi hành động của máy sẽ khác nhau tuỳ vào hành động của bạn. Điểm hấp dẫn thứ 2 có lẽ chính là môi trường của người chơi hỗ trợ bởi một engine đồ hoạ mạnh mẽ mới của Crytek.

Một khung cảnh thiên nhiên tuyệt vời, bầu trời trong game trong thật đến bất ngờ, hình ảnh những ngọn núi ẩn hiện sau những khu rừng nhiệt đới âm u, hay ánh mặt trời buổi sớm chiếu xuống mặt nước có thể sẽ làm bạn ngạc nhiên không thể tin vào mắt mình đây là một trò chơi. Và ngoài ra...

Kho vũ khí khổng lồ hiện đại, một hệ thống chơi mạng multiplayer đầy đủ, và những công cụ dùng để sửa đổi trò chơi - một trong nhân viên của Crytek sẽ thiết kế một bản đồ đơn giản, và với công cụ do Crytek cung cấp sẽ cho phép các game thủ xây dựng một hòn đảo kì diệu cho chính họ. Far Cry có thể tạo nên một cơn sốt cho ngành công nghiệp game, mặc dù game phải đối mặt với 2 đối thủ nặng ký Half-Life 2 và Doom 3 trong năm.

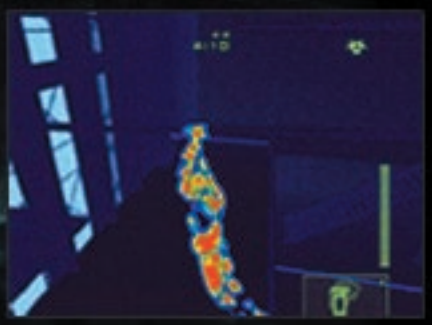
Tom Clancy's SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW™

Năm ngoái, có thể gọi là năm thành công của Ubi Soft khi mà Splinter Cell cùng lúc đạt một lúc mấy giải thưởng danh giá; và cũng chính Splinter Cell đã mở ra một trang sử mới cho dòng game hành động truyền thống. Chơi game không còn là lúc để ta "chờ thời" hoặc cầm súng "tả xung hữu đột", đã đến lúc ta phải sử dụng đến... cái đầu. Trước thành công ngoài mong đợi, nhà sản xuất quyết định tung ra phiên bản tiếp theo, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, cải tiến hơn, hoàn thiện hơn và để cho bạn biểu diễn tài "siêu gián điệp" của mình.

Trong phiên bản này, nhà phát triển cung cấp cho Sam thêm nhiều chiêu "hành động" mới, đặc biệt kĩ năng "split-jump" độc đáo; đu người dưới xe lửa... Cũng trong phiên bản này, Sam sẽ có thêm nhiều cơ hội ở ngoài trời hơn như... trong rừng - giống như Metal Gear Solid 3 của Konami -- hay trên một tàu lửa tốc hành đang lao vút như tên lửa. Nhiều vũ khí cũng được bổ sung thêm, như khẩu MP5 mà các biệt đội SWAT vẫn hay dùng. Các loại kính cũng được nâng cấp.

Ngoài ra, điểm ấn tượng nhất của Splinter Cell: Pandora Tomorrow là khả năng chơi mạng, chơi online. Bốn người chơi sẽ được chia thành 2 đội, đội này sẽ đi "giải quyết" đội kia. Đó là cách chơi mạng đơn giản nhất, trong game gọi là "team deathmatch mode", tuy nhiên sự khác biệt giữa 2 đội sẽ rất nhiều. Nhóm thứ nhất sẽ chơi trong vai trò là các gián điệp như Sam, được trang bị những vũ khí dụng cụ tối tân và những kĩ năng mà một gián điệp phải có. Trong khi nhóm kia được trang bị vũ khí đầy đủ như một nhân viên SWAT thực thụ. Trong nhiều nhiệm vụ, cách chơi "phục kích" lén lút sẽ là chìa khoá dẫn đến chiến thắng; một số khác thì chỉ cần vác súng đi "xả đạn".

Với cách chơi độc đáo và được bổ sung phần chơi online, vốn là thời thượng bây giờ thì Pandora Tomorrow có thể sẽ lập được thành công như Splinter Cell. Tháng 3 này sẽ là ngày đăng quang của Pandora Tomorrow chăng ?



Phát hành: **UbiSoft**
Phát triển: **UbiSoft**
Thể loại: **Hành động**
Hệ thống: **PC, Xbox, PS2, GC, GBA**

ESRB: Teen

Resident Evil 4

Phát hành: **Capcom**
Phát triển: **Capcom**
Thể loại: **Kinh dị**

Hệ thống: **Gamecube**
ESRB: Mature

Đối với những ai đã từng chơi qua loạtgame Resident Evil (RE), đặc biệt là Resident Evil 2, thì Leon đã gây nhiều ấn tượng rất tốt trong lòng người chơi. Một tân binh cảnh sát của Raccoon, ngày đầu tiên nhậm chức, Leon được thành phố đón tiếp "nồng hậu" với ...một bầy zombie. Với lòng quả cảm và một tí may mắn, Leon cùng Claire và Sherry thoát khỏi "địa ngục trần gian" Raccoon. Một thời gian sau khi các sự kiện ở Resident Evil 2, Leon phát hiện mình đã bị nhiễm virus, một loại virus mới, Progenitor Virus. Anh quyết định quay trở lại Raccoon tìm cho ra trụ sở Umbrella để tìm phương thuốc giải độc cho mình.

Xem qua đoạn trailer và các screenshots do chính Capcom cung cấp, ta có thể thấy Resident Evil 4 có thể hơi khác các RE trước đây. Leon hoàn toàn cô độc, chỉ một mình anh trước lũ zombie gớm ghiết. Anh trông đã già dặn hơn với vẻ mặt của một người từng trải. Cảnh vật xung quanh Leon cũng hoàn toàn khác, nó không phải là một thành phố Raccoon chết chóc, một sở cảnh sát lạnh tanh với những thây ma không hồn; nó là một khung cảnh u ám của một lâu đài ma tạo nên một bầu không khí cô đơn và sợ hãi không thể tả. Các con zombie đông hơn, thông minh hơn và ...quái dị hơn, chúng đã biết sử dụng đến vũ khí như... cưa máy. Leon chỉ được trang bị trên người chỉ một khẩu handgun với một lượng đạn ít ỏi; và một cây đèn pin để "soi đường".

Thông tin chỉ bấy nhiêu; và đạo diễn chỉ đạo phát triển Resident Evil 4 sẽ do ông Hiroshi Shibata phụ trách. Capcom còn quá "tiết kiệm" thông tin, có lẽ đây là con ách chủ bài của họ, nên họ muốn giữ kín đến phút cuối chăng? Resident Evil 4 chỉ được phát hành trên Nintendo GameCube như Resident Evil 0..

SILENT HILL4 THE ROOM

Phát hành: **Konami**
Phát triển: **Konami**
Thể loại: **Hành động - Kinh dị**
Hệ thống: **PlayStation 2**

Các phiên bản của Silent Hill (SH) đã tự khẳng định mình trong làng game kinh dị bao gồm SH1, SH2 và mới đây nhất là SH3 đã làm cho các FAN được mãn nguyện với các bước đi phiêu lưu căng thẳng của các nhân vật trong thế giới của sự chết chóc. Mới đây, Konami đã cho biết thông tin của phiên bản SH tiếp theo có tên là Silent Hill 4: The room (SH4), và dĩ nhiên, trò chơi lập tức được liệt kê vào những trò chơi được mong đợi nhất được phát hành vào năm nay, được biết SH4 sẽ được phát hành trên 2 hệ máy là PlayStation 2 và Xbox.

Nhân vật chính của SH4 là Henry Townshend, câu chuyện xung quanh nhân vật chính của chúng ta khi anh ta bị "nhốt" trong một căn phòng của mình mà anh ta không thể nào thoát ra được. Cuộc phiêu lưu bắt đầu khi Henry thấy có một cái lỗ sâu hoắm ở đáy bồn tắm trong căn phòng của mình và anh ta quyết định nhảy vào cái lỗ đó vì tò mò. Cuộc phiêu lưu thực sự bắt đầu từ đây.

Theo nhiều thông tin khác nhau thì bộ engine (cơ cấu) của SH4 sẽ lấy bộ engine của Metal Gear Solid 3: Snake Eater, nhưng lại có tin rằng bộ engine của SH4 sẽ được phát triển độc lập. Ngoài ra, đội phát triển cho biết rằng trong phiên bản SH4 lần này, họ sẽ nâng cao tính hành động cho trò chơi nhiều hơn nữa, liệu chăng nhà sản xuất muốn hướng trò chơi vào thể loại phiêu lưu, kinh dị kết hợp hành động như Resident Evil? Xem qua các screenshot của trò chơi, tôi thấy phần đồ họa của trò chơi trên cả tuyệt vời, những tấm ảnh về căn phòng của Henry với ánh đèn leo lét, những âm hồn đi ra từ những bức tường, những vệt máu khô còn đọng lại ở cái bồn tắm, cái cánh cửa chết mà cho người choi bước vào thế giới kinh dị ấy khiến cho tôi cũng thoáng rùng mình. Dĩ nhiên rằng SH4 vẫn không dành cho gamer ở tuổi teen trở lại.

Dù thông tin về SH4 rất "khiêm tốn" nhưng tôi hy vọng rằng SH4 sẽ mang lại cho người chơi những giây phút tuyệt vời với một trò chơi kinh dị đúng nghĩa. Trò chơi được hoạch định phát hành trong cuối năm nay. Năm nay quả là một năm tuyệt vời với các trò chơi kinh dị được phát hành như Resident Evil Outbreak, Resident Evil 4, Doom 3 và Silent Hill 4 cũng không ngoại lệ.

Các phiên bản SH không chỉ nổi tiếng về cách chơi, tính chất của nó mà còn nổi tiếng về các đoạn soundtrack. Akira Yamaoka là nhà soạn nhạc cho các phiên bản SH trước và thực sự thì bản SH3 trước thành công ít nhiều gì thì cũng nhờ một phần của anh với nguyên cả một disk soundtrack. Khi được hỏi về soundtrack trong SH4, anh ta nói: "Dù cho Konami không muốn thì tôi cũng thực hiện".

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Phát hành: **Capcom**
Phát triển: **Capcom**
Thể loại: **Kinh dị**

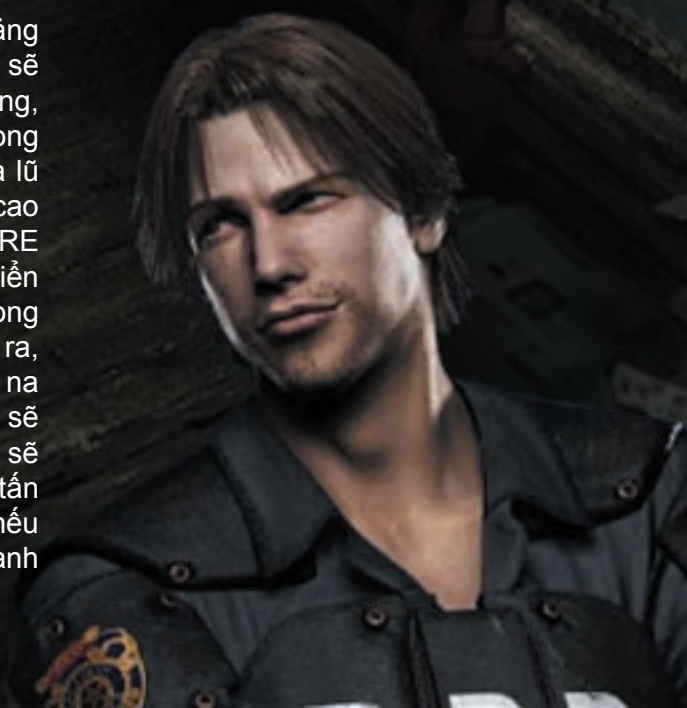
Hệ thống: **PlayStation 2**
ESRB: Mature

Như các bạn đã biết, Resident Evil: Outbreak (hay còn gọi là Resident Evil: Online) là phiên bản Resident Evil (RE) đầu tiên trên PS2 được Capcom phát hành mà bạn có thể chơi nối mạng với các gamer khác. Trong trò chơi, bạn sẽ được lựa chọn một trong số tám nhân vật chính trong trò chơi: Kevin, Cindy, David, George, Jim, Alyssa, Mark và Yoko. Được biết, độ khó của trò chơi rất cao, chỉ một sơ suất nhỏ có thể làm bạn phải nuối tiếc và chấm dứt cuộc phiêu lưu của mình đó. Thật sự thì số lượng nhân vật của phiên bản RE này quả là "kỉ lục", ngoài 8 nhân vật chính đã biết thì bạn còn biết thêm "22" nhân vật phụ nữa, các nhân vật phụ đó có thể sẽ hỗ trợ lẫn nhau ở từng khu vực, từng giai đoạn trong trò chơi. Thời điểm xảy ra trong Outbreak là giữa 2 sự kiện của Resident Evil 2 và Resident Evil 3 cũng tại thành phố Racoon, và chắc hẳn sẽ có những khu vực bạn sẽ thấy rất quen.

Bạn sẽ được chơi theo nhóm khoảng vài người, sự sống còn của cả đội sẽ phụ thuộc vào chiến thuật bạn sử dụng, vũ khí trong trò chơi cũng sẽ rất phong phú. A.I (trí thông minh nhân tạo) của lũ monster và zombie cũng được nâng cao và số lượng cũng đông hơn các bản RE khác, tương tự như là chiến thuật biển người của chúng mà bạn đã gặp trong Resident Evil Dead Aim vậy. Ngoài ra, ở Outbreak, nếu bị nhiễm độc (nôm na là bị "cạp" nhiều quá) thì bạn có thể sẽ trở thành "một zombie", và lúc đó bạn sẽ đóng vai trò một zombie "hiền lành", tấn công các nhân vật khác trong game, nếu có "chiến công" nhiều thì bạn sẽ trở thành ... "siêu zombie"

Qua các screenshot của trò chơi bạn có thể nhận thấy đồ hoạ của RE: Outbreak lần này quả là tuyệt vời, các cảnh vật, nhân vật,... cho đến các quái vật đều tuyệt vời cả, có lẽ Capcom không những muốn thu hút RE fan chơi mà còn nhắm vào các gamer mới biết đến RE nữa? Theo nhiều nguồn tin Outbreak là một game online nhưng thực chất Outbreak vẫn có thể chơi single. Nhưng được cùng sát cánh với các gamer khác đi "diệt" zombie thì vẫn thú vị hơn là chơi một mình.

Tóm lại, tôi hy vọng Resident Evil Outbreak sẽ làm "một cuộc cách mạng mới" cho Capcom và Resident Evil Series, nhiều FAN RE và gamer đã có vẻ khá chán nản với phong cách cũ của RE, liệu đây có là một bước đột phá thực sự hay không ? Câu trả lời dành cho bạn.



STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO

Star Wars Republic Commando là một trong những game first person shooter mà nhiều gamer đang để ý đến trong năm 2004. Được lấy thời điểm vào Clone Wars, giữa bộ phim Star Wars Episode 2: Attack of the Clones và Star Wars: Epsiode III sắp chiếu tại rạp, trò chơi sẽ cho bạn bước vào bóng tối của quân sự trong thế giới Star Wars® với vai đội trưởng của nhóm lính tinh nhuệ Republic, Commando. Bạn sẽ chỉ huy đồng đội mình đột nhập vào cơ sở địch để thực hiện những phi vụ hết sức nguy hiểm.

Với cách chơi như Ghost Recon, Republic Commando sẽ làm đột phá thế giới Star Wars bằng những trận chiến quyết liệt trên 8 địa bàn như hành tinh Geonosis, trên phi thuyền chiến đấu Republic, hay là rừng cây rậm rạp của hành tinh Kashyyk của các chú Wookie lông lá. Những nhiệm vụ bạn phải thì hành bao gồm giải cứu con tin, do thám, ám sát, hoặc đột nhập vào cơ sở địch để đánh cấp tài liệu.

Trong game có tới hơn 12 loại vũ khí bao gồm súng đặc biệt của Republic Commando, DC-17m, DC-15m và vũ khí của bên phe địch. Như trong phim Star Wars, bạn sẽ có cơ hội đụng độ với các Battle Droid của Trade Federation, dũng sĩ Geonosian, cũng như những tay lính đánh thuê cho đám bán nô lệ Trandoshan. Game có hỗ trợ multiplayer qua deathmatch, team death match và cướp cờ. Bạn có thể chơi với 16 người online qua Xbox Live hoặc qua PC. Star Wars Republic Commando dự định sẽ phát hành vào tháng 8 năm nay cho PC và Xbox.

Phát hành: **LucasArts**
Phát triển: **LucasArts**
Thể loại: **First person shooter**
Hệ thống: **PC, Xbox**
ESRB: Đang duyệt

World of Warcraft

Phát hành: Blizzard Phát triển: Blizzard Thể loại: MMORPG Hệ thống: PC

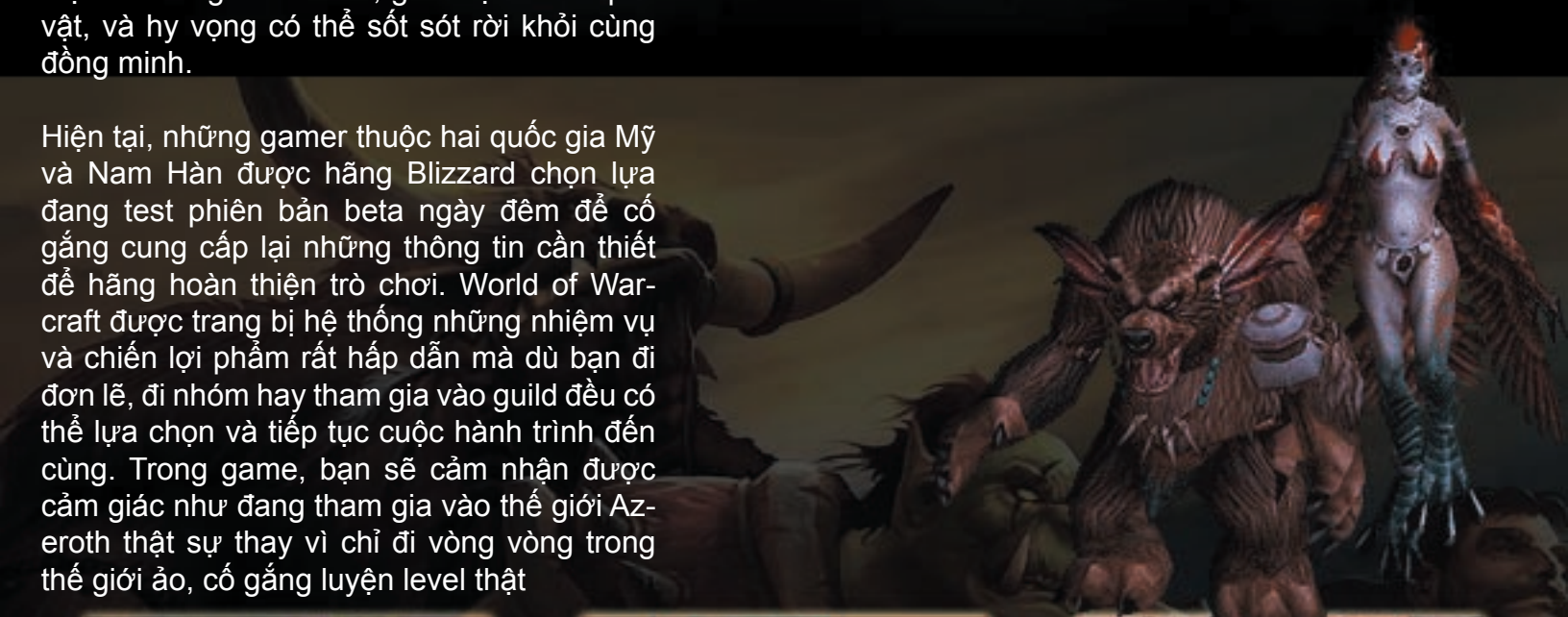
Qua sự thành công của loạt game Warcraft, không gamer nào không biết đến tên Blizzard cả trừ khi người đó mới tập tành chơi game. Tham vọng của hãng Blizzard không chỉ dừng lại ở game chiến thuật mà hãng còn muốn gia nhập vào gia đình Massive Multiplayer đang bắt đầu đắt khách.

World of Warcraft sẽ là game đầu tiên được chuyển từ phong cách chiến thuật sang chơi kiểu RPG online. Nội dung của game sẽ lấy vào thời điểm cuối của Warcraft III: Reign of Chaos khi thế giới Azeroth trở thành chiến trường của các cuộc xung đột dai dẳng giữa 8 dân tộc bao gồm phe Horde và Alliance. Bên cạnh những cuộc tàn sát dai dẳng, các chủng tộc còn tiến hành những mưu đồ chính trị để làm sao có thể loại bỏ những chủng tộc khác. Hãng Blizzard lần này mang đến cho hàng ngàn gamer cơ hội để bước chân vào thế giới hỗn độn này để cảm nhận cảm giác thực về thế giới Azeroth, giết thật nhiều quái vật, và hy vọng có thể sốt sót rời khỏi cùng đồng minh.

Hiện tại, những gamer thuộc hai quốc gia Mỹ và Nam Hàn được hãng Blizzard chọn lựa đang test phiên bản beta ngày đêm để cố gắng cung cấp lại những thông tin cần thiết để hãng hoàn thiện trò chơi. World of Warcraft được trang bị hệ thống những nhiệm vụ và chiến lợi phẩm rất hấp dẫn mà dù bạn đi đơn lẽ, đi nhóm hay tham gia vào guild đều có thể lựa chọn và tiếp tục cuộc hành trình đến cùng. Trong game, bạn sẽ cảm nhận được cảm giác như đang tham gia vào thế giới Azeroth thật sự thay vì chỉ đi vòng vòng trong thế giới ảo, cố gắng luyện level thật thật nhiều đồ xịn như vài game khác.

Điều đáng chú ý nhất về game không phải chỉ là những cải tiến về kỹ thuật, những hệ thống mới được hãng Blizzard áp dụng vào game. Theo lời của nhóm phát triển game, World of Wacraft có thể sẽ là game MMORPG đầu tiên mà không được thiết kế để người chơi tìm theo nội dung có sẵn, mà sẽ là game đầu tiên có đầy những điều mới lạ để tìm hiểu và khám phá. Blizzard hứa hẹn rằng cải tiến đáng chú ý của hãng sẽ có thể đánh bại các yếu tố mà đã làm bao game MMORPG khác thất bại.

Liệu nhóm phát triển game Blizzard có thể làm nên một bước đột phá thì còn là một bí ẩn, nhưng với những điều được biết cho đến hiện nay, game trông thật hấp dẫn và rất đáng để thử. Thật khó nói game sẽ như thế nào cho đến tôi có dịp chơi thử game nhưng có thể tôi sẽ mất tích luôn vào thế giới Azeroth và không bao giờ xuất hiện trở lại.



StarCraft GHOST

Đối với giới gamer trên toàn thế giới thì những cái tên như Starcraft Brood War, Starcraft Gundam Century hay Blizzard đều rất đỗi quen thuộc. Bạn đã rất chờ đợi phiên bản tiếp theo từ lâu, thì giờ đây bạn đã có thể sắp tái ngộ lại với phiên bản Starcraft Ghost trong năm nay. Blizzard sẽ phát hành trò chơi trên hệ Xbox trước, sau đó lần lượt sẽ đến PlayStation 2 và GameCube. Được biết rằng Starcraft Ghost là trò chơi được phát triển bởi 2 hãng là Blizzard Entertainment và Nihilistic software Inc. và sự cộng tác sản xuất của Capcom.

Dựa trên những đặc điểm cũ, phiên bản Starcraft Ghost lần này vẫn diễn ra trên thế giới Starcraft. Trong trò chơi, bạn sẽ đóng vai một nhân vật tên là Nova, Nova là một "ghost" được đào tào nhiều năm, có kĩ thuật chiến đấu cực cao, có thể chiến đấu trong các môi trường không gian khắc nghiệt nhất vì đã được đào tạo kĩ lưỡng. Chúng ta đã biết các đơn vị như Terran, Protoss và Zerg thì trong phiên bản lần này sẽ xuất hiện một số đơn vị mới hay gọi là các đơn vị ghost mới. Bạn sẽ kết hợp với các ghost khác để thực hiện lệnh của chính phủ Confederacy để ám sát một nhân vật thù địch là Angus Mensk trên hành tinh Korhah. Các ghost sẽ có rất nhiều chức năng mới lạ để phục vụ tốt cho các cuộc ám sát, họ có thể đột nhập với kĩ thuật cao, họ có thể "tàng hình", cài bom có sức tàn phá rộng,... và các chức năng khác, suy kĩ lại thì các chức năng cũng chỉ được phát triển từ phiên bản cũ Starcraft mà thôi. Trong vai Nova, bạn sẽ đến các khu vực quen thuộc như Installations của Terran, Colony của Zerg, và Nexii của Protoss. Các nhân viên của GameSpy đã nói rằng sau khi xem demo giới thiệu SG (SG có 2 demo) thì họ rất kinh ngạc và cho biết ý kiến rằng, sau vài năm tái ngộ, Starcraft đã có một phiên bản được đồ hoạ tuyệt hảo .Các khung cảnh ngoài không gian , các hiệu ứng ánh sáng của bầu trời, của các cuộc đụng độ lớn,... đều tuyệt vời, tóm lại, có lẽ đồ hoạ sẽ là điểm đáng chú ý nhất của SG. Về phía nhân vật chính của chúng ta, Nova là một tay bắn tỉa cự phách, có thể giết các đối thủ của mình một cách "im lặng và nhẹ nhàng nhất". Nghe nói rằng trong trò chơ, Nova sẽ được điều khiển rất nhiều súng ống tối tân hiện đại, và Nova còn có thể điều khiển các phương tiện chiến tranh khác, hãy chờ xem.

Hy vọng trong năm nay, Starcraft Ghost là món quà vô giá cho các FAN Starcraft đã chờ đợi lâu, và nếu có được những đặc điểm như đã được giới thiệu, liệu Starcraft có gây được ấn tượng nhiều như các phiên bản trước đã làm không?!

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

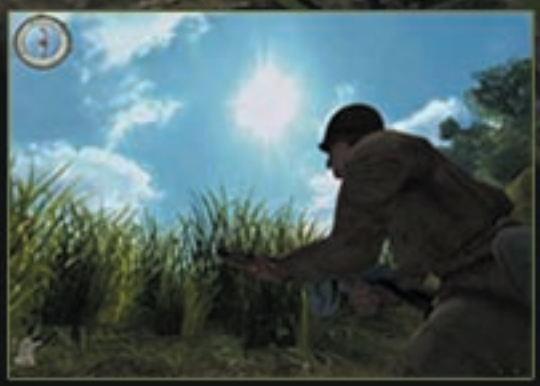
Với số lượng game lấy đề tài Đệ Nhị Thế Chiến phát hành ngày nay, bạn có từng hỏi là các nhà phát triển làm thế nào mà vẫn tiếp tục hết làm game này đến game khác dù đề tài vẫn là như cũ không? Hãng Electronic Arts (EA) đã khai thác chủ đề Đệ Nhị Thế Chiến (WWII) một cách triệt để qua mười mấy phiên bản Medal of Honor phát hành trên PC, PS1, và PS2. Khi nhóm có code name 2015, đã từng phát triển Medal of Honor: Allied Assault, tự tách rời khỏi EA để lập lên hãng phát triển Infinity Ward thì họ cũng mang theo tác phẩm mới của mình, Call of Duty mà bạn đã có dịp chơi cuối năm ngoái. Với kỳ phục địch thủ Call of Duty đã được phát hành, năm nay game mang chủ đề Đệ Nhị Thế Chiến đáng mong đợi nhất sẽ không rơi vào vai ai ngoài anh bạn Medal of Honor: Pacific Assault.

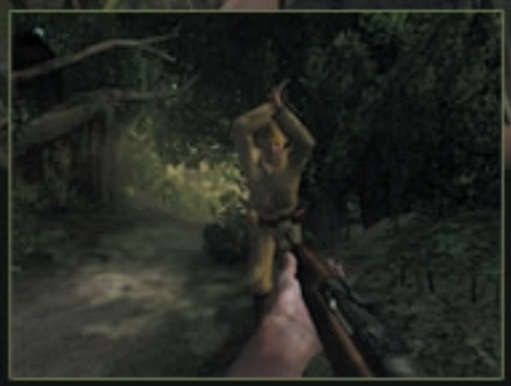
Được phát triển tại trong hãng EA ở thành phố Los Angeles, Pacific Assault là một game hoàn toàn khác biệt với Medal of Honor: Rising Sun trên PlayStation2, mặc dù nội dung của cả hai đều lấy các trận chiến ở Thái Bình Dương làm trọng điểm. Như bản Allied Assault có màng Omaha Beach làm con cờ chủ chốt để giới thiệu các trận chiến ở Châu Âu thì bản Pacific Assault có màng Pearl Harbor mở đầu cho cuộc chiến ở Thái Bình Dương.

Những giây phút người chơi phải cố gắng sống sót trên chiến trường khốc liệt đã trở thành những điểm không thể nào thiếu của dòng game Medal of Honor và chắc chắn sẽ không thiếu ở bản Pacific Assault này.

Hiện tại, EA đang phát triển bộ engine đồ họa mới, có thể cạnh tranh với kỹ thuật đồ họa và vật lý sử dụng trong các game đang được gamer mong đợi như Half-Life 2. Họ hy vọng rằng với kỹ thuật tân tiến này sẽ giúp tạo trí thông minh nhân tạo (A.I.) được thực tế hơn những phiên bản trước và cũng giúp tạo không khí của các trận chiến càng quyết liệt gây cấn hơn. Ngoài ra, EA còn tập trung vào tạo phần chơi multiplayer phong phú để thoát ly khỏi cách chơi deathmatch đơn giản trước đây. Nếu những mục tiêu trên được hoàn thành một cách tốt đẹp, Pacific Assault có thể là một trong những game bắn súng hay nhất trong năm 2004.

Phát hành: **Electronic Arts**
Phát triển: **EALA**
Thể loại: **First person shooter**
Hệ thống: **PC**





MGS That Surpasses MGS

Phát hành: **Konami**
Phát triển: **Silicon Knight**
Thể loại: **Action-stealth**
Hệ thống:Gamecube

MATURE 17+
M
ESRB

U.S. : NOW ON SALE
Europe : NOW ON SALE

NINTENDO GAMECUBE

Sau một năm hãng Konami quảng cáo rầm rộ, Metal Gear Solid 2: Son of Liberty cuối cùng phát hành tại Mỹ trên máy PlayStation2 vào tháng 11 năm 2001. Ngay sau đó, bên cạnh số lượng game bán được nhảy với tốc độ chóng mặt thì nhiều người đã bắt đầu cằn nhằn, than phiền là game không hay bằng phiên bản đầu bởi vì cốt truyện quá khó hiểu, nhân vật mới là Raiden thì không mấy ấn tượng như anh hùng Snake. Tuy nhiên, điều mà không ai có thể phủ nhận là đồ họa và gameplay của MGS2 đã vượt bật hơn phiên bản đầu rất nhiều. Nếu bạn là fan của dòng game này thì giả sử như MGS1 có đồ họa và gameplay như MGS2 thì đây là điều quá tuyệt, phải không nào. Hiểu rõ đối tượng của mình muốn gì, hãng Konami đã hợp tác cùng với nhóm phát triển Silicon Knights để làm lại MGS trên bộ engine MGS2 có sẵn để phát hành game trên hệ máy... cục gạch Gamecube.

Việc MGS remake phát hành trên GameCube chắc chắn làm nhiều fan kinh ngạc và do dự ý định của hãng Konami. Thật ra, ông Shigeru Miyamoto, người hùng của công ty Nintendo, thì lại rất muốn đem dòng game Metal Gear trở lại hệ máy Nintendo, và đã trò chuyện về ý muốn này với ông Hideo Kojima của Konami từ lâu. Khi chủ đề ai là người thích hợp để trao nhiệm vụ phát triển MGS remake với hãng Konami thì nhóm phát triển Canada của Nintendo, Silicon Knights là nhân tuyển thích hợp nhất do họ từng làm ra game Eternal Darkness khá ăn khách trước đây. Và như thế đó, chúng ta sẽ chứng kiến một kiện tác ra đời của sự cộng tác có tầm vóc quốc tế lớn trong lịch sử videogame: sự cộng tác xuyên lục địa giữa Konami Nhật Bản và Silicon Knights Canada để thực hiện Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

Như phiên bản Metal Gear Solid trên PlayStation, game sẽ kể về câu chuyện của người lính siêu năng Solid Snake, được gởi vào đảo Shadow Moses để tiêu diệt khủng bố. Tất cả nhân vật trong game đầu đều có lại như Mei Ling, Liquid Snake, Revolver Ocelot. Ngoài làm lại các hoạt cảnh, hãng Konami còn bổ sung thêm những cảnh phim mới được dàn dựng bởi đạo diễn Ryuhei Kitamura nổi tiếng qua các phim hành động như Alive, Versus. Gameplay sẽ hứng thú như bạn đã từng chơi MGS2 trên PlayStation2 với các hành động vốn không hề có mặt trong phiên bản MGS1 như first person shooter (FPS). Như Resident Evil remake được phát hành trên GameCube, Metal Gear Solid: The Twin Snakes là game mà các fan của dòng game không nên bỏ qua. Chỉ ngại một điều, bạn muốn chơi thì phải bỏ ra 100 Mỹ kim để tậu thêm bộ máy Gamecube và 50 Mỹ kim nữa để mua game gốc.

NINJA GAIDEN

Phát hành: **Tecmo**
Phát triển: **Team Ninja**
Thể loại: **Action**
Hệ thống: Xbox

Trong khi các hãng game Nhật Bản vẫn còn do dự phát hành game cho hệ máy Xbox thì ông Tomonobu Itagaki, "trùm" của Team Ninja tại hãng Tecmo lại nhiệt liệt ủng hộ việc phát hành độc quyền bộ Dead or Alive (DOA) đang ăn khách trên hệ máy này. Sự thành công của DOA trên Xbox đã giúp ông Itagaki nảy ra một ý định hết sức táo bạo: thực hiện lại một trong những game nổi tiếng nhất thời 8-bit NES, Ninja Gaiden.

Và sự mong đợi của hàng ngàn gamer ở Nhật và Mỹ đã kết thúc khi hãng Tecmo chính thức phát hành game vào đầu tháng 3. Được phát triển bởi Team Ninja, nhóm phát triển của dòng game đang ăn khách Dead or Alive, đồ họa của Ninja Gaiden có thể nói là đệ nhất trên Xbox hiện nay. Với đồ họa và âm thanh tuyệt hảo, Ninja Gaiden sẽ đưa người chơi trở về thế kỷ của đao kiếm, samurai, shinobi và... ninja. Trong vai Ryu Hayabusa, anh chàng ninja trong phiên bản Ninja Gaiden 10 mấy năm trước và cũng là thành viên trong bộ game Dead or Alive, người chơi sẽ giúp Ryu ra đi phục hận sau khi cả làng của anh đã bị quân đội Vipor Empire san bằng thành bình địa. Sử dụng tuyệt kỹ ninjutsu, Ryu như là ninja của huyền thoại, có khả năng khinh công để di chuyển đến những nơi mà người thường không bao giờ làm được. Anh có khả năng chạy trên hoặc ngang vách tường một thời gian và sau đó búng mình để phi thân sang nơi khác. Với phần điều khiển linh động, vũ khí đa dạng và vố số thử thách, cạm bẫy, và kẻ thù chờ Ryu tới đưa về âm tào, Ninja Gaiden được xem là sự kết hợp tuyệt diệu của Devil May Cry và Soul Calibur 2. Trò chơi còn hổ trợ chức năng nối mạng qua Xbox Live, tạo cơ hội cho các gamer trổ tài nghệ của mình để có thể liệt vào hàng danh dự Ninja Gaiden Hall of Fame online. Ninja Gaiden là một trong những lý do tại sao bạn nên chọn mua máy Xbox.

Tecmo cũng đã cho phát hành một tay cầm Xbox đặc biệt dành cho Ninja Gaiden fan với giá $25 USD. Bạn có thể đặt mua qua website của hãng www.tecmoinc.com

TECMO

Phiên bản cuối của bộ Onimusha Trilogy được giới thiệu trước buổi họp báo của hãng Capcom tại Las Vegas vừa qua. Ông Keiji Inafune, người sáng tạo ra bộ series, đứng hành diện giới thiệu đoạn phim thực hiện bởi Robot, công ty đã làm các phim CG trong Onimusha 1 và 2 trước đây. Với cái tên gọi mới, Onimusha 3 Demon Siege đã tạo một nét kinh ngạc trước đám đông qua đoạn phim CG dài 6 phút rất công phu và ngoạn mục, không thể nào chê vào đâu được.

Lần đầu tiên trong bộ series, các khung cảnh trong Onimusha 3 sẽ được render real-time 3D như game Final Fantasy X chứ không sử dụng kiểu hình CG được tạo sẵn như thời Resident Evil nữa. Do khung cảnh của Onimasha hoàn toàn 3D, bạn có thể tha hồ tung gươm múa kiếm mà không sợ sẽ bị rơi vào cảnh bị kẻ thù đâm sau lưng chỉ tại vì camera không chiếu được. Hãng Capcom quyết định không thay đổi một số chức năng tuyệt vời trong 2 game trước như Issen, nếu chém đúng lúc thì một nhát có thể đủ giết đối phương. Ngoài ra, hãng Capcom đã mướn lại diễn viên nổi tiếng Nhật Bản Takeshi Kaneshiro để đóng vai Samanosuke Akechi. Cũng chưa hết, họ còn ký hợp đồng với diễn viên phim hành động Pháp Jean Reno để thủ vai Jacques Braun, nhân vật chính thứ hai trong game. Cốt truyện của game sẽ khiến Samanosuke có cơ hội đại náo thành phố Paris ở thế kỷ 21 trong khi Jacques sẽ đơn thương độc mã trở về thời chiến quốc Nhật Bản đối đầu với samurai, ninja và ...zombie.

Phiên bản Nhật được dự kiến phát hành vào tháng 2 trong khi phiên bản English sẽ phát hành ba tháng sau tại Mỹ. Hãng Capcom hứa hẹn để đền bù cho gamer ở Mỹ bằng cách cho phiên bản English thêm một số bonus không có trong phiên bản Nhật. Với bộ series dưới sự chỉ đạo của Keiji Inafune, người sáng tạo Mega Man, chúng ta có thể tin tưởng Onimusha 3 Demon Siege sẽ là one kick-ass game.

Hãng phát hành : Capcom
Hãng phát triển : Capcom
Thể loại : Hành động

ROME™ TOTAL WAR

Phát hành: **EA Games**
Phát triển: **Creative Assembly**
Thể loại: **Chiến thuật thời gian thực**
Hệ thống: **PC**

Không biết rằng đã có bao giờ bạn tự hỏi tại sao Ceasar lại là một vị hoàng đế hùng mạnh nhất đế chế La mã chưa nhỉ? Nếu bạn quan tâm đến điều đó thì hẳn bạn sẽ không bỏ qua trò chơi Rome: Total War mà tôi sắp giới thiệu này đâu. Nghe đến cái tên Total War chắc bạn cũng sẽ liên tưởng đến trò chơi Medieval: Total War phải không? Đúng thế, đây chính là phiên bản của loạt game này nói về đế chế La Mã, bạn sẽ là người thay thế cho Ceasar trong việc bình định nội loạn cũng như đưa ra các đối sách ngoại giao để lịch sử một lần nữa ghi lại những dấu chân những chiến binh La Mã oai hùng trên con đường chinh phục của mình.

Nếu bạn đã từng chơi qua loạt trò chơi Total War thì bạn sẽ cảm thấy rất quen thuộc với phong cách của game. Bạn cũng sẽ chơi theo từng lượt mà mua quân, xây nhà và dẫn quân đi đánh trận. Loạt game này khá kén chọn người chơi vì hình ảnh trong game thường chỉ là bản đồ của một nơi nào đó trên thế giới. Điển hình là nếu bạn chơi bản Medieval thì bản đồ chính là bản đồ của Châu Âu thời trung đại, còn trong bản Shogun thì dĩ nhiên là bản đồ của nước Nhật thời vẫn còn các shogun. Việc quản lý kinh tế, ngoại giao là thế nhưng khi dẫn quân đi đánh thì bạn thấy game lại đi theo một thể loại hoàn toàn khác. Trong một trận đánh bạn sẽ có thể quan sát toàn bộ chiến trường, hoạch định chiến lượt, phân bố vị trí cho các cung thủ, bộ binh và các kị binh trước khi vào trận đánh. Khi ấy chắc hẳn bạn cũng sẽ như tôi, có cảm giác rằng mình như một vị tướng thực thụ đang ngồi trên yên ngựa và chỉ huy hàng vạn quân xông trận vậy.

Chính vì trong một trận chiến, bạn có khi phải đối mặt với hàng vạn quân cả địch lẫn ta nên nhà sản xuất vẫn giữ nguyên một đặc điểm rất hay trong bản Viking Invasion là bạn có thể dàn quân trước khi vào trận đấu và sau đó chỉ cần đợi quân địch tới mà tiêu diệt thôi. Bên cạnh đó, bạn còn sẽ thấy câu nói "quân vô tướng như cuồng long vô thủ" khá chính xác cho game. Trong quân đội của bạn sẽ có một vài vị tướng có vị trí rất quan trọng và bạn chỉ nên đặt các vị tướng này nằm ở bên ngoài vùng chiến, thêm vào một vài đạo quân theo bảo vệ để đề phòng địch tấn công bất ngờ. Và nếu bạn vô tình để những vị tướng ấy chết thì hậu quả có thể sẽ rất khó lường trước được, quân của bạn sẽ xuống tinh thần rất nhanh và rất dễ bỏ chạy hay đầu hàng quân địch. Và thất bại dĩ nhiên sẽ thuộc về bạn cho dù quân của bạn có đông hơn quân địch đi nữa. Bên cạnh đó bạn nên am hiểu các "đấu pháp" đơn giản và kết hợp chúng thành những phép dụng binh hữu ích. Chẳng hạn như cung thủ thì nên đặt trên những vùng cao hoặc trên núi để tăng thêm tầm nhìn và sức bắn của họ, lính cầm thương do có tốc độ di chuyển chậm nên bạn không nên để họ đi đầu sẽ rất dễ bị tiêu diệt mà thay vào đó bạn nên để chúng gần lính bắn cung để đề phòng những đội kị binh tấn công bất ngờ. Đó chỉ là một số phương pháp tránh làm

ROME™ TOTAL WAR

hao binh tổn tướng trong trận chiến thôi và tôi tin rằng chắc chắn bạn sẽ còn nghĩ ra nhiều đấu pháp còn tuyệt diệu hơn nữa để làm sao cho quân ta thắng trận mà số thương vong giảm đến mức thấp nhất có thể. Những đấu pháp ấy bạn có thể luận ra những điều ấy nếu bạn nắm được căn bản những thế mạnh và thế yếu của từng quân thôi và nếu bạn vận dụng nó tốt thì chiến thắng không phải là khó.

Và thật là một thiếu sót nếu như tôi không nói cho bạn biết về một cải tiến trong Rome: Total War rất tuyệt vời mà hãng Creative Assembly cho rằng sẽ làm cho game có chất lượng như những trận chiến mà bạn chỉ có thể thấy trong phim vậy. Điều này đã được thể hiện qua hàng ngàn quân La Mã với những bô giáp góc cạnh trông rất sắc sảo và tinh tế hợp thành những đội hình vuông vức và xông vào trận chiến trông cứ y như thật vậy. Bạn còn sẽ thấy cảnh những chú lính bị thổi tung lên sau những loạt đạn pháo của những chiếc xe bắn đá. Và sẽ có thêm một đặc điểm mà tôi tin rằng chắc chắn sẽ làm cho các bạn rất hài lòng, điều này có thể sẽ gây hứng thú cũng như một số trở ngại cho bạn nhưng sẽ rất tuyệt và sẽ góp phần làm cho game thực tế hơn nhiều: đó là khi mà bạn đụng độ với quân thù trong phần chơi theo lượt ở địa hình nào thì khi vào trong trận đấu bạn cũng sẽ điều binh và đánh trận ngay trên địa hình đó. Ví dụ nếu như trên bản đồ bạn đụng độ với kẻ thù ở phần địa hình có một thung lũng và một con sông chảy ngang qua thì trận chiến cũng sẽ xảy ra trong cái thung lũng có con sông chảy ngang qua đó. Điều này có thể sẽ tạo cho bạn những lợi ích và khó khăn riêng nên bạn phải cẩn thận xem xét địa hình trước khi giao chiến với kẻ thù đấy. Bên cạnh đấy thì trong mỗi thành phố giờ đây còn có một chính phủ riêng do máy điều khiển và bạn có thể giao việc buôn bán, xây dựng, tạo quân cho máy để mình có thể rảnh tay nghĩ ra các đối sách riêng với kẻ thù và cũng như giữ vững mối hoà hảo với đồng minh. Ngoài ra, game còn hỗ trợ thêm cho bạn 16 vòng đánh chiến dịch dựa theo lịch sử về những trận chiến vĩ đại của Ceasar nếu như bạn cảm thấy chán phần đấu đơn, bên cạnh đó thì game vẫn giữ chế độ Tutorial rất hữu ích cho những người mới chơi và tôi đảm bảo với bạn rằng cho dù bạn chưa hề nghe đến Total War thì chỉ trong một tiếng thử sức với phần Tutorial này là bạn đã có thể có những kiến thức và thông tin rất cần thiết để điều binh khiển tướng hoặc thậm chí là những mẹo để tránh những sai lầm nhỏ mà có thể dẫn đến thua cuộc.

Nhìn chung, đây là một game tuyệt vời dành cho các fan của thể loại dàn trận cũng như các “tín đồ” của loạt game Total War, và là một game đáng để thử dù bạn không là fan của dạng dàn trận. Những cải tiến qua các phiên bản của dòng game này đã làm cho Rome: Total War trở thành một trong những trò chơi có cách chơi thật sự gây ấn tượng và độc đáo nhất hiện nay.

THE MOVIES

Phát hành: **Activision**
Phát triển: Lionhead Studios
Thể loại: Mô phỏng
Hệ thống: **PC, Xbox, PS2, GC**

The Movies là một game chiến lược đang trong giai đoạn phát triển của hãng Lionhead Studios, một game được hãng đầu tư khá kĩ lưỡng và dự định sẽ được ra mắt trong năm 2004 này. Trong The Movies, bạn sẽ là quản lý của một trường quay film trong một khoảng thời gian không ngắn… 100 năm bắt đầu từ năm 1900. Bạn sẽ được chứng kiến quãng thời gian hình thành và phát triển của ngành công nghiệp điện ảnh, bắt đầu từ việc làm film trắng đen, cho đến những thước film màu đầu tiên, công nghệ âm thanh ,rồi đến nghiên cứu những kĩ xảo điện ảnh, tất cả đều được tái hiện trong game. The Movies hứa hẹn sẽ đem đến cho người chơi một cảm giác mới.

Nhà thiết kế của hãng Lionhead, Arian Moore đảm bảo với chúng ta rằng kế hoạch của họ là một game đơn giản trong cách chơi và điều khiển, cho nên The Movies sẽ không làm khó người chơi trong phần giao diện của mình. Khi bắt đầu trò chơi, trước tiên, bạn sẽ chọn thể loại film mình sẽ làm (Genre), kế đến là chọn một dàn diễn viên trụ cột cho hãng film (Actors), và một dàn nhân viên chuyên nghiệp như quay film ,tác giả. Để có được một kịch bản tốt, bạn cần phải dành thời gian cho đội ngũ tác giả của bạn, đây là một công việc không thể xem thường bởi nó quyết định sự thành bại của bộ film bạn làm sau này, công đoạn này được thể hiện bởi 5 ngôi sao dần dần đầy lên khi bạn chờ đợi. Tất nhiên không có gì là miễn phí, trong quãng thời gian chờ đợi này bạn sẽ phải liên tục trả tiền cho các tác giả và diễn viên của mình, cho nên để có được một kịch bản 5 sao trong lần chơi đầu tiên là không thể, và bạn phải biết tính toán chi tiền sao cho công việc thuận lợi của mình sau này.

Một biểu tượng nhỏ trên đầu mỗi nhân vật của bạn sẽ thể hiện số tiền mà bạn phải trả cho nhân viên của mình, khi họ làm việc, chỉ số này sẽ nhảy, và đồng nghĩa với việc bạn đang tiêu tiền. Đồ họa 3D trong The Movies được dựng hình khá tốt, các diễn viên trông rất giống người thật, ngoai cảnh và đồ vật đều rất sắc sảo, hiêu ứng ánh sáng của game cực kì đẹp mắt. Camera trong game có rất nhiều góc nhìn để trợ giúp người chơi thực hiện các cảnh quay của mình, tự đó bạn có thể quan sát bộ film ở nhiều góc độ khác nhau để tìm và chỉnh lại những điểm chưa hợp lí.

Những tình tiết mà bạn có thể thiết lập cho bộ film của mình cũng rất đa dạng. Trong một kiệt tác hành động, bạn có thể cho hai diễn viên của mình choảng nhau, lao vào bóp cổ nhau đầy bạo lực, còn ở thể loại tình cảm, một đoạn cực kì romantic giữa hai nhân vật đang tỏ tình với nhau cũng là điều nằm trong tầm tay bạn. Tuy nhiên ,bạn nên nhớ là cốt truyện của The Movies trải dài qua hàng chục năm, cho nên một bộ film mang đề tài quá bạo lực hoặc tình cảm “quá trớn” có thể sẽ thất bại thê thảm vì thị hiếu của khán giả lúc bấy giờ. Vì vậy, vào từng thời điểm, bạn phải chọn cho film của mình một nội dung thích hợp.

The Movies là một game không thể bỏ qua nếu bạn là một người mê film và muốn thử cảm giác của một nhà làm film là như thế nào. Lionhead Studios đã thông báo sẽ chính thức phát hành The Movie vào ngày 14-6-2004.

The Sims 2

Các phiên bản The Sims trước đây như Hot Date, Super Star, Online,... đã làm không biết bao nhiêu gamer say mê. Có thể khẳng định rằng The Sims là loạt game thể loại simulation (mô phỏng) thành công và có nhiều fan nhất. Thật vậy, từ một em trẻ cho đến một người trung niên, từ một cậu con trai đến một cô con gái đều say mê nó. Electronic Arts và Maxis quả là rất thành công và thu được nhiều lợi nhuận từ các phiên bản của The Sims. Được biết trong năm nay, phiên bản The Sims 2 sẽ được phát hành với nhiều nét mới giúp các bạn có thể thấy được một cuộc sống ảo phong phú, đa dạng hơn mà bạn chính là người điều khiển nó.

Trong đợt triển lãm E3 lần trước, các thông tin và hình ảnh của The Sims 2 được đưa ra thì các nhà đánh giá game chuyên nghiệp cho rằng các đặc điểm mới sẽ rất tuyệt. Cụ thể là các nhân vật của chúng ta đã biết "yêu nhau". Có đến 4 nhân vật chính trong TS2 bao gồm: Bernie, Marty, Jennifer và Lisa. Ngoài ra, điều thú vị nữa là gia cảnh của các nhân vật sẽ khác nhau, Marty thì sống trong một gia đình giàu có, nhưng ngược lại thì Bernie lại là con của một gia đình nghèo khó, phải chật vật lao động để kiếm thêm tiền thu nhập. Còn hai nhân vật nữ của chúng ta là Lisa và Jennifer đều được Marty "để ý", tuy nhiên anh ta là một người không chung thuỷ nên đã từ thích Lisa sang Jennifer và rốt cục là "đá" cả hai. Ngoài ra thì nhân vật Bernie của chúng ta cũng "thương thầm nhớ trộm" đến Jennifer nhưng cũng bị Marty tước mất trước đó.

Một điểm mới nữa là các nhân vật trong TS2 của chúng ta rất thích đi thư giản, nghỉ mát cuối tuần. Nghe nói rằng trong phiên này các bạn có thể xây dựng các khu nghỉ ngơi, chữa bệnh như những khu suối nước nóng, v.v.

EA luôn luôn tạo đồ hoạ cho các trò chơi của mình một cách tuyệt hảo. Trong TS2, bạn sẽ cảm thấy các nhân vật như là những người trần mắt thịt, chẳng có một tí khuyết điểm nào để có thể phê bình, các trang phục của nhân vật thì rất đa dạng và "hợp thời trang", ngoài ra các đồ vật bạn xây dựng hay khu suối nước nóng mới toanh này sẽ rất bắt mắt. Ngoài ra còn có sự khác biệt giữa các nhân vật nữa, cụ thể là bạn sẽ thấy sự khác biệt giữa anh chàng Marty và Bernie, Marty thì luôn luông dùng "hàng hiệu" thì Bernie thì trái lại.

Các đặc điểm mới của The Sims 2 thật tuyệt vời phải không?! Với những đặc điểm này thì tôi hy vọng The Sims 2 là một trò chơi thành công trong năm nay cùng với một loạt các trò chơi danh tiếng khác. The Sims 2 được hoạch định phát hành trong mùa xuân năm nay.

Phát hành
Electronic Arts
Phát triển
Maxis
Thể loại
Mô phỏng

Ghi chú thêm:
The Sims 2 đã bị EA dời ngày phát hành lại cho đến 2005 có lẽ nhà phát triển cần thêm thời gian để "tút" lại sản phẩm của họ.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Nếu bạn là người bao lâu nay vẫn mong chờ một game chiến thuật mà cho phép bạn có thể hành động ngay thay vì phải tiến hành từng bước như từ lúc mua lính cho đến khi huấn luyện chúng thành các chiến binh chuyên ngiệp thì có lẽ Full Spectrum Warrior là game mà bạn hằng mong đợi. Mặc dù các cảnh chụp của game khiến nhiều gamer lầm tưởng đó chỉ là một bản sao của game Rainbow Six, sản phẩm sắp phát hành của THQ và Pandemic Studio này sẽ làm bạn ngạc nhiên nếu bạn không vội kết luận mà tìm hiểu kỹ hơn về nó.

Full Spectrum Warrior là game dựa trên một game làm bởi Quân Đội Hoa Kỳ dùng để tập bộ binh trong cách chiến đấu ở ngoài đường phố. Trong game, người chơi sẽ đóng vai trò đội trưởng, chỉ thị cho hai tổ Alpha và Bravo của mình. Điểm khác biệt giữa Full Spectrum Warrior và các game cùng thể loại hiện nay là các đơn vị lính có trí thông minh nhân tạo chắc chắn sẽ làm bạn ngạc nhiên. Như một người chỉ huy tài tình, bạn phải đưa ra chiến lược để các thuộc hạ mình vừa sống sót vừa hoàn thành chỉ tiêu giao phó. Bạn sẽ có cơ hội đưa mệnh lệnh cho các thuộc cấp của mình và theo dõi chúng thực hiện mức tốt nhất có thể. Bạn phải sắp xết vị trí cho nhóm thật chính xác và điều động cả nhóm di chuyển càng nhanh càng tốt giống như ngoài đời vậy.

Full Spectrum Warrior còn là game thay đổi trong việc chơi trực tuyến. Hai người chơi sẽ có thể nối mạng và cùng hợp tác để hoàn thành các nhiệm vụ được giao. Nhưng thú vị hơn nữa là game có hệ thống replay bao quát cả game. Bạn sẽ không chỉ có thể coi lại các nhiệm vụ đã thực hiện như khi coi VCR mà còn cho phép bạn nhảy nhanh đến 1 điểm nhất định trong khi đang coi lại các đoạn replay. Và tôi đã đề cập là bạn sẽ có thể upload và download các đoạn replay bằng đường Xbox trực tuyến chưa nhỉ. Vâng, tôi nghĩ các bạn hẵn sẽ rất thích điều này. Game được coi như là một sản phẩm dành cho các gamer ưa chuộng việc tính toán hơn là chỉ biết chạy và bắn loạn xạ. Full Spectrum Warrior sẽ cho bạn thấy sự cách biệt giữa chiến trường ngoài đời và vi tính chỉ là một màng ảnh mà thôi.

Phát hành: **THQ**
Phát triển: **Pandemic**
Thể loại: **Chiến thuật**
Hệ thống: Xbox, **PC**

Phát hành: **Lionhead Studios**
Phát triển: **Electronic Arts**
Thể loại: **Chiến thuật**
Hệ thống: **PC**

Chắc các bạn vẫn còn nhớ game Black & White, phải không? Đó là game mà nhà thiết kế game tài ba Peter Molyneux hứa hẹn rằng sẽ mang đến cho chúng ta một game thần thoại kết hợp với cuộc cách mạng tuyệt vời của trí tuệ nhân tạo trong game - tập trung vào các nhân vật đại diện của bạn trên một thế giới mà bạn có thể quyết định trở thành người tốt hay xấu tùy ý muốn. Khi game được tung ra vào thị trường, đa số gamer đã thừa nhận rằng game đã rất xuất sắc ở lãnh vực này. Tuy nhiên, game cũng để lại sau lưng vài điều mà chúng ta chờ đợi và mong muốn thật sự có được trong game.

Điều đáng vui là Molyneux đã thật thà và thẳng thắng thừa nhận các sai lầm, các lỗi mà ông đã mắc phải trong phiên bản đầu và ông hứa sẽ sửa chữa tất cả các sai lầm đó trong phiên bản Black & White II. Một điều có thể chắc chắn là tất cả các hành động thô thiển đã được gạt bỏ. Game mới ra này sẽ cho bạn điều khiển một đội quân đông đảo một cách dễ dàng như vài đội lính nhỏ vậy.

Thay đổi lớn nhất đối với game là bây giờ cái thế giới hoà bình trong game trước đây nay đã trở thành 1 nơi của hỗ độn và chiến tranh. Một phần quan trọng của game là A.I. đã tăng lên rất nhiều hầu giúp tạo nên những khung cảnh chiến tranh quyết liệt. Engine đồ họa cũng được nhà sản xuất làm lại với kỹ thuật cao hơn. Game cũng được thêm vào nhiều khả năng như xây dựng thành luỹ, nhà cửa, và làng mạc như là một hơi thở mới của thế giới Black & White. Tất cả những gì bạn chọn đều có sức ảnh hưởng đến toàn diện game. Bạn sẽ theo phe tà hay chánh?

Peter Molyneux là một người có tầm nhìn xa. Nếu ông quyết định giữ lại những điều tuyệt diệu vốn đã có trong phiên bản đầu và bổ sung các khía cạnh tuyệt vời một cách hợp lý thì phiên bản Black & White II sẽ là một game rất đáng chú ý đối với các fan của thế chiến thuật trong năm nay.

Phát hành: **Square Enix**
Phát triển: **Tri-Ace**
Thể loại: **RPG**
Hệ thống: PlayStation 2

STAR OCEAN:
TILL THE END OF TIME (DIRECTOR'S CUT)

PS2 - Square Enix - 8/2004

Star Ocean: Till the End of Time đã được hãng Enix giới thiệu từ năm 2001 nhưng sau đó mặc dù phiên bản tiếng Nhật đã ra lâu nhưng phiên bản tiếng Anh vẫn tiếp tục bị dời lại và mãi đến cuối hè năm nay, Star Ocean 3 mới có cơ hội ra mắt gamer Bắc Mỹ. Để đền bù cho sự chờ đợi, phiên bản tiếng Anh sẽ là Director's Cut mà Square Enix mới phát hành hồi tháng Giêng vừa qua tại Nhật.

Với phiên bản Director's Cut, nhà phát triển Tri-Ace đã bổ sung thêm hai nhân vật mới (tổng cộng 10): Mirage Coast và Adlai Lasbird; trang phục thứ 5 và thứ 6 cho nam nữ nhân vật chính Fate Linegod và Sophia Esteed; dungeon mới: Water Garden và một số cut-scene không có trong phiên bản original. Ngoài ra, phiên bản này còn có thêm phần Versus mode mà gamer có thể dùng các nhân vật trong game để chơi đối kháng với bạn mình.

Với sự trở lại của cách đánh real-time trong Star Ocean 2, người chơi có thể tung ra những chiêu combo một cách nhanh nhẹn chứ không cần phải chờ đợi như Final Fantasy X-2.

NHÂN VẬT MỚI!!!

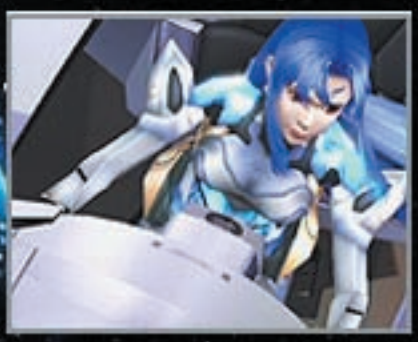
TRANG PHỤC MỚI!!!

CUT-SCENE MỚI!!!

VERSUS MODE!!!

DUNGEON MỚI!!!

XENOSAGA EPISODE II:
JENSEITS VON GUT UND BOSE



Xenosaga, mệnh danh là game RPG có những cảnh cut-scene dài vô địch trong lịch sử videogame, sẽ dự định tái hiện vào cuối năm nay với phiên bản tiếp theo Episode II: Jenseits von Gut und Bose. Để tạo Episode II khác với phiên bản đầu, nhà phát triển Monolith đã bỏ bộ engine đồ họa trong Episode I và làm lại từ đầu với phong cách tạo các nhân vật giống người thật hơn là anime. Battle system cũng được nâng cấp và bổ sung những chức năng mới như nàng sexy robot KOS-MOS bây giờ có thể biến đổi thân hình và các nhân vật có thể cùng nhau tấn công kiểu team attack như game Chrono Trigger/Chrono Cross. Một trong những đòn team attack đã được Monolith tiết lộ là Dual Buster của Shion và KOS-MOS.

Cũng theo thông tin từ tạp chí Nhật Famitsu, KOS-MOS không những sẽ có một chiếc mô tô đặc biệt mà cô nàng còn có riêng một mecha A.G.W.S nữa. Có lẻ các bạn sẽ lấy làm lạ vì KOS-MOS là người máy sao lại đi điều khiển mecha, cũng là máy. Tên của mecha KOS-MOS còn lạ hơn vì E.S. Dinah trùng với anima relic của Sophia trong Xenogears. À, sở dĩ Shion không còn đeo kính nữa là vì anh chàng vụng về Allen đã làm bể đấy. Game dự kiến phát hành tại Nhật vào 24 tháng 6 và khoản cuối tháng 12 tại Mỹ. Xenosaga Episode 2 có tới 2 đĩa DVD, sẽ hỗ trợ Dobly Digital 5.1ch và save game thì cần 292KB.

Phát hành: **Namco**
Phát triển: **Monolith**
Thể loại: **RPG**
Hệ thống: PlayStation 2

A.G.W.S. Dinah của KOS-MOS

THE GETAWAY 2

PS2 - Sony CEA - Thu 2004

Sau khi tốn mất gần 3 năm trời để mô phỏng thành phố Luân Đôn hoàn toàn y như thật, từ những tòa nhà cao tầng cho đến gốc phố bên đường - Team Soho sẽ không vì sự thất bại của The Getaway mà bỏ đi công sức tạo "Luân Đôn ảo" trong phiên bản tiếp theo được. "Dòng game The Getaway luôn luôn lấy Luân Đôn làm điểm trung tâm," ông đạo diễn Naresh Hirani nói. "Chúng tôi biết rõ thành phố này như lòng bàn tay vì vậy đây là cơ hội thuận tiện để tạo dựng lên những câu chuyện hết sức thú vị."

Nhóm designer của Team Soho đã đi quan sát lại thành phố Luân Đôn để chỉnh sửa và bổ sung những công trình mới xảy ra trong thành phố bởi vì cốt truyện trong The Getaway 2 sẽ lấy vào thời điểm 2 năm sau sự kiện của The Getaway 1. Nhân vật chính lần này sẽ là chàng võ sĩ quyền Anh nghiệp dư Eddie O'Connor. Như phiên bản đầu, trong The Getaway 2, người chơi sẽ chơi trong vai tội phạm trước và sau đó sẽ chuyển sang chơi vai cảnh sát nhưng điểm khác biệt là bây giờ trò chơi có nhiều nhân vật thay vì chỉ có 2. Đặc điểm của trò chơi là kể một câu chuyện nhưng cho người chơi nhiều tầm nhìn khác nhau xung quanh câu chuyện này.

Hiện tại Team Soho đang hoàn chỉnh phần nhiệm vụ lái xe và bổ sung bonus để người chơi sau khi thắng game rồi mà vẫn có hứng thú quay lại chơi tiếp theo. Liệu The Getaway 2 dưới tài đạo diễn Naresh Hirani sẽ có thành côn hơn The Getaway của đạo diễn cũ Brendan McNamara không thì chúng ta vẫn chưa rõ, nhưng game chắc chắn sẽ thu hút gamer tại hội chợ E3 sắp tới này.

CRIMSON SEA 2

PS2 - Koei - 3/2004

Thật là lạ, Crimson Sea là game phát hành độc quyền cho Xbox nhưng Crimson Sea 2 lại phát hành độc quyền cho PlayStation 2. Giờ đây, PS2 gamer sẽ có cơ hội chơi phiên bản tiếp theo của game hành động kiểu Dynasty Warrior nhưng không phải đánh dưới mặt đất mà là trên không gian. Crimson Sea 2 bổ sung nhiều nhiệm vụ, nhân vật và tuyệt chiêu mới.

THE PUNISHER

PS2/XB - THQ - Thu 2004

Trong năm nay, người hùng trong truyện tranh The Punisher của nhà xuất bản Marvel Comics Frank Castle sẽ xuất hiện trước công chúng qua phim điện ảnh và qua videogame. Nếu không phải như cái áo có hình đầu lâu trắng, bạn có thể lầm tưởng Frank là một tên khát máu giết người đấy vì anh chàng có bộ mặt quá hình sự. Như Max Payne, The Punisher chỉ thích bắn trước rồi hỏi han sau. Khác với Max, Frank rất thích tra tấn kẻ thù của mình.

SPIDER-MAN 2

PS2/XB /GC - Actvision - 6/2004

The Punisher không phải là người hùng trong truyện tranh duy nhất xuất hiện trên phim điện ảnh và videogame trong năm 2004. Người Nhện cũng tái xuất giang hồ với phim và videogame Spider-man 2. Thành phố trong trò chơi bây giờ rộng hơn phiên bản đầu và và có vô số chuyện cần bạn tới giải cứu. Gameplay cũng thay đổi sang kiểu chơi tự do như Grand Theft Auto. Thay vì trò chơi quyết định và bắt buộc bạn phải làm gì, bạn có quyền lựa chọn cho bản thân mình. Khi bạn trở thành superhero thì bạn sẽ làm gì?

NARC

PS2 - Midway - 9/2004

Với Grand Theft Auto series bán chạy như tôm tươi, các hãng làm game cũng muốn chia sẻ một phần chiến lợi phẩm đó. Chúng ta có vô số game bắt chước kiểu chơi tự do của GTA và game xếp hàng thứ.... hông biết, NARC của hãng Midway. Trò chơi sẽ lấy thời điểm thế giới ngày nay trong cuộc chiến tranh chống ma túy. Người chơi có thể chơi hai nhân vật, Jack Forzenski và Marcus Hill, trong đội cảnh sát tinh nhuệ NARC, và bày trừ những tên trùm ma túy xếp sòng quốc tế. Sử dụng vũ khí tối tân và quyền tự do hành động, người chơi có thể trở thành cảnh sát viên diệt trừ tệ nạn xã hội hay là cuối cùng cũng... gia nhập vào lệnh truy nã.

Chiaki Kuriyama

Ai mà trông quen quen quá vậy? Chiaki?

SIREN

PS2 - Sony CEA - 4/2004

Với Tecmo đã tham gia với trò Fatal Frame, tháng Tư này, Sony cũng sẽ nối đuôi Tecmo vào gia đình game kinh dị với trò chơi Siren. Cốt truyện của trò chơi thì giống mấy phim kinh dị Nhật Bản thập niên 80. Gamer có cơ hội chơi 10 nhân vật xui xẻo lạc vào ngôi làng ma. Điểm nổi bật của Siren là nhà sản xuất đã dùng kỹ thuật map hình để chế tạo những nhân vật 3D giống y như các diễn viên làm mẫu. Vậy xác chết trong game thì sao ta?

KHÔNG CẦN SAVE FILE CŨ

Suốt ba phiên bản trước thì game Suikoden luôn luôn hổ trợ tính năng load save game cũ để unlock bí mật trong game mới. Nhưng Suikoden IV sẽ không còn hổ trợ tính năng này nữa. Save file của Suikoden III sẽ không giúp ích gì được bạn.

SUIKODEN IV

PS2 - Konami - Thu 2004

Có lẻ Suikoden series của Konami sẽ không bao giờ đạt được số lượng fan đông đảo như *Final Fantasy* hay *Legend of Zelda* nhưng vậy không có nghĩa là không có ai thích những game này. Hai game Suikoden I & II trên PS1 sở dĩ không được nhiều gamer biết đến vì đồ họa và gameplay của trò chơi thua kém những game RPG nổi tiếng như Final Fantasy VII & VIII, Chrono Cross, Xenogear. Khi Suikoden III phát hành trên PS2 thì tương lai có vẻ rực rở hơn, quy tụ thêm được số fan mới nhờ game đã chuyển hệ sang 3D. Tuy nhiên, bên cạnh sự đổi mới, Suikoden III cũng khiến những fan đã thích Suikoden từ thưở ban đầu cảm thấy khó chịu với cách chơi kém sáng tạo.

May mắn là Konami đã để ý đến những lời phê bình từ fan và hứa hẹn rằng Suikoden IV sẽ làm thỏa mãn fan mới lẫn cũ. “Sau khi xem lại Suikoden III, chúng tôi quyết định chuyển Suikoden IV sang chiều hướng mới,” đạo diễn Junko Kawano nói. “Thế giới của Suikoden IV sẽ hoàn toàn là biển cả.” Và như thế, game thay thế việc nâng cấp lâu đài trong ba game trước và phương tiện di chuyển với thuyền. Battle system trong III đã được loại bỏ. Nay trò chơi sẽ lấy lại kiểu battle giống Suikoden I & II. Những thay đổi khác cũng bao gồm loại bỏ kiểu cốt truyện Trinity trong một game của bản III để quay lại kiểu một cốt truyện thống nhất như hay game đầu và Suikoden IV sẽ là game có lồng tiếng nhân vật đầu tiên.

YS VI

PS2 - Konami - Thu 2004

Phát triển bởi hãng Falcom, *YS VI – The Ark of Napishtim* là phiên bản thứ sáu của dòng game RPG nổi tiếng nhất trên PC ở Nhật Bản. Bản PC đã được phát hành tại Nhật vào tháng 9 2003, sau 9 năm vắng bóng kể từ khi *YS V* phát hành trên SNES. Hãng Konami vừa qua đã ký hợp đồng bản quyền với hãng Falcom Corporation để có thể phát triển và chỉnh sửa game *YS VI* lại cho hệ máy PlayStation2. Với phiên bản PS2 này, *YS VI* được hãng Konami nâng cấp, sửa lại đồ họa và cách điều khiển để thích hợp với PS2 gamer hơn và mở rộng cốt truyện vốn đã khó hiểu với map và nhiệm vụ mới. Với bản quyền mới có, hãng Konami đã bổ sung YS series vào dàng RPG của mình vốn hiện tại chỉ có dòng game Suikoden.

DEAD OR ALIVE ONLINE

Phát hành: **Tecmo**
Phát triển: **Team Ninja**
Thể loại: **Fighting Online**
Hệ thống: Xbox

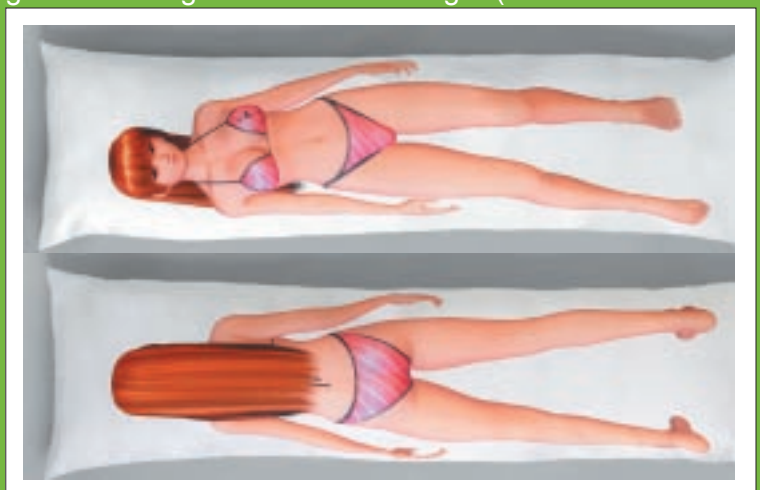
Để tưởng thưởng cho Xbox fan đã trung thành mua game DOA3 và DOA: Xtreme Beach Volleyball, Team Ninja thông báo bộ Dead or Alive Online sẽ bao gồm hai game Dead or Alive 1 và 2. Nếu bạn đã từng chơi DOA2 trên Sega Dreamcast hoặc DOA2: Hardcore trên PS2 thì chắc chắn sẽ thích thú với game DOA2 remake này. Sử dụng bộ graphic engine của DOA: Xtreme Beach Volleyball, đồ họa của DOA2 remake sẽ vượt trội hơn cả đồ họa trong DOA3 nữa. Game có thêm nhiều stage và vô số trang phục mới. Team Ninja còn dành cho các DOA fan món quà - phim CG diễn tả nguồn gốc sự kiện khiến của hai nàng ninja Kasumi và Ayane trở thành kỳ phùng địch thủ.

Có lẻ niềm vui lớn nhất cho các fan DOA là tất cả game trong bộ DOA Online đều có thể chơi online qua Xbox Live, đánh dấu DOA là dòng game đối kháng 3D đầu tiên hỗ trợ chức năng này. Với sự hỗ trợ của voice chat, xếp hạng online, mở tournament, các fighting fan chưa có ý định mua Xbox hãy suy nghĩ lại. Dead or Alive Online khi phát hành ở Mỹ sẽ được đổi tên thành Dead or Alive Ultimate.

Xbox Kasumi

Microsoft dự định sẽ chào mừng ngày phát hành của DOA Online tại Nhật thật nồng hậu bằng cách cho bán máy Xbox limited edition. Máy sẽ có màu giống như màu trang phục của cô nàng ninja xinh đẹp Kasumi và sẽ có game logo Dead or Alive Online trên máy. Gamer mua máy còn được tặng một cái gối ôm hình Kasumi nữa (làm gì với cái gối thì chắc bạn đã nghĩ ra rồi). Giá thành của máy Xbox Kasumi limited edition là 22,800 yên ($216 USD) còn game thì là 8,800 yên ($83 USD). Ở Mỹ thì 250 khách hàng đặt mua DOA Ultimate đầu tiên sẽ được tặng một búp bê Kasumi special edition. Tuy không được gối ôm nhưng có còn hơn không. (:P

Kasumi doll (US)



ESRB Game Ratings

Ở Mỹ, trước khi một game được chính thức phát hành, nhà sản xuất đều gởi game của mình đến cho Entertainment Software Rating Board (ESRB) để kiểm duyệt game đó thích hợp cho lứa tuổi nào. Do đó những lý do nói game bạo lực đầu đọc trẻ em là hoàn toàn vô căn cứ bởi vì những game này ở bên Mỹ trẻ em không thể mua được, trừ khi có anh chị em đã trưởng thành hoặc cha mẹ mua cho. Nếu như phụ huynh không quan tâm đến ESRB rating và mua game không coi kỹ thì đây là lỗi ở bản thân mình chứ không phải tại nhà sản xuất. Nhà sản xuất chỉ có làm ra game chứ người bán và người mua hoàn toàn không phải họ. Cách chấm của ESRB là công cụ tốt nhất mà bất cứ phụ huynh nào cũng nên chú ý đến, nhất là việc hiểu rõ con em mình đang chơi game gì, thuộc lứa tuổi nào.

Đối với các quốc gia như Việt Nam thì hiện tượng đĩa copy rất thịnh hành vì vậy điều luật ESRB không được các chủ tiệm game áp dụng. Trẻ em muốn mua game gì mà không được, dù đó là game dành cho người lớn đi chăng nữa. Với nguyện vọng giúp cho phụ huynh dễ phân biệt game nào dành cho con em mình ở lứa tuổi nào,chúng tôi xin giải thích cách kiểm duyệt của ESRB như sau:

EARLY CHILDHOOD
Game được chấm EC - Early Childhood dành cho trẻ em 3 tuổi trở lên. Những game này có nội dung giáo dục và không có điểm gì mà phụ huynh phải lo ngại.

EVERYONE
Game được chấm E - Everyone dành cho trẻ em 6 tuổi trở lên. Những game này thường là game thể thao, đua xe hoặc game có bạo lực không đáng kể.

TEEN
Game được chấm T - Teen dành cho trẻ em 13 tuổi trở lên. Những game này thường là game đối kháng, game nhập vai, game hành động có nội dung bạo lực ở mức độ trung bình.

MATURE
Game được chấm M - Mature dành cho thiếu niên 17 tuổi trở lên. Những game này thường có máu me và bạo lực ở mức độ mạnh. Vì vậy, người chơi cần phải có ý thức để biết rõ những gì mình làm trong game chỉ là chơi giải trí chứ không phải ra ngoài thực tế cũng làm được như vậy.

ADULTS ONLY
Game được chấm AO - Adults Only đơn nhiên chỉ dành cho người lớn. Các game này có nội dung quan hệ tình dục không thích hợp cho trẻ em. Cho đến ngày nay, chưa có game nào trên console thuộc loại AO cả. Game trên PC thì đầy.

RATING PENDING
Có khi bạn đọc bài giới thiệu và thấy game có chữ RP - Rating Pending thì tức là game đó hiện đang được ESRB kiểm duyệt.

ĐÁNH GIÁ

THANG ĐIỂM CỦA TGTC

Mỗi bài đánh giá trong TGTC được chấm theo thang điểm của Thế Giới Trò Chơi fanzine:

10 - Hết sức tuyệt vời. Tất cả những gì về game này đều tuyệt vời. Cốt truyện, đồ họa, âm thanh, gameplay, v.v.

9 - Game xuất sắc nhưng người chơi vẫn còn thấy một điểm gì đó chưa hài lòng hoặc chưa thỏa mãn. Các game này nhất định không thể bỏ qua.

8 - Tuy không thật xuất sắc nhưng vẫn hay.

7 - Những game này không xuất sắc nhưng cũng không dở tệ.

6 - Thất vọng. Những game này không hay và chỉ thích hợp cho những gamer hết sức kiên nhẫn hoặc fan trung thành cuồng nhiệt.

5 - Từ 5 điểm trở xuống là dành cho các game thiệt dở. Không nên chơi các game này vì chúng chỉ làm tốn thời gian.

Game bán chạy nhất tại Mỹ:

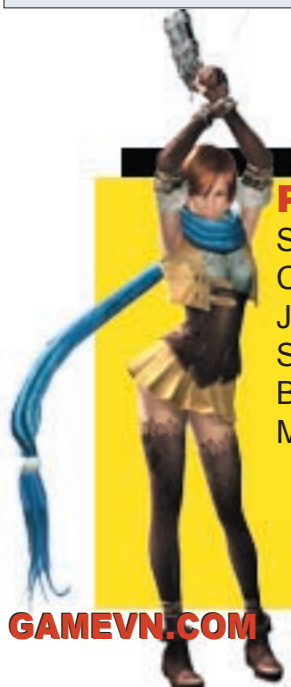
(Theo số tổng kết tháng Giêng 2004)

1. NFL Street (PS2)
2. Sonic Heroes (GC)
3. Need for Speed Underground (PS2)
4. NFL Street (XB)
5. GTA: Double Pack (XB)
6. Mario Kart: Double Dash!! (GC)
7. Halo (XB)
8. True Crime: Streets of LA (PS2)
9. Madden NFL 2004 (PS2)
10. Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2)

Game được mướn nhiều nhất:

(Tuần kết thúc 22 tháng 2, 2004 theo Block buster)

1. NFL Street (PS2)
2. Mafia (PS2)
3. Rise to Honor (PS2)
4. James Bond 007: Everything or Nothing (PS2)
5. True Crime: Streets of LA (PS2)
6. Tony Hawk's Underground (PS2)
7. Dragon Ball Z: Budokai 2 (PS2)
8. James Bond 007: Everything or Nothing (XB)
9. NFL Street (XB)
10. Mario Kart: Double Dash!! (GC)

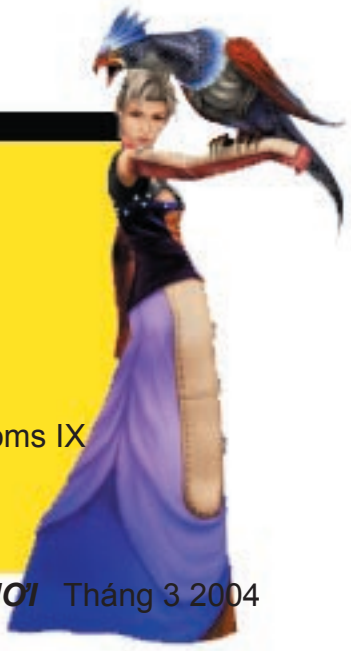


PC

Star Wars: KOTOR
Chaos Legion
Joan of Arc
San Guo Qun Ying Zhuan IV
Broken Sword: Sleeping Dragon
MVP Baseball 2004

PLAYSTATION 2

R:Racing Evolution
Bloody Roar 4
Tokyo Xtreme Racer 3
Ford Racing 2
Final Fantasy X-2
Fatal Frame 2
Romance of the Three Kingdoms IX
Drakengard



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Nếu bạn là người thích xem phim khoa học viễn tưởng thì chắc chắn không còn xa lạ gì với hai cái tên quen thuộc Star Strek và Star Wars nữa. Star Trek mô tả giấc mơ của nhân loại qua các chuyến phiêu lưu thám hiểm vũ trụ bao la trên phi thuyền Enterprise; trong khi đó, Star Wars tập trung về các cuộc chiến tranh giữa các vì sao, giữ thiện đối ác. Tuy nội dung của hai phim không giống nhau nhưng nó đã nói lên trí tưởng tượng, giấc mơ của con người không hề có giới hạn. Sự thành công của ba bộ phim Star Wars: A New Hope, The Empire Strikes Back và Return of the Jedi trên số doanh thu khổng lồ và sự ủng hộ nồng nhiệt của các fan khắp thế giới đã tạo nên trang sử mới cho loạt phim điện ảnh, truyện tranh, tiểu thuyết, videogame về những người hùng bảo vệ chính nghĩa vũ trụ mà ông George Lucas sáng lập: chiến sĩ Jedi. Các game Star Wars từ thời SNES cho đến nay nhiều vô số kể và được phát hành trên khắp hệ máy console và PC. Tuy nhiên để kiếm một game Star Wars thuộc thể loại RPG thật là khó khăn do đa số các game này đều thuộc thể loại Hành động hay là Chiến thuật. Giờ đây, ước mơ của các fan chơi game Star Wars RPG đã trở thành hiện thực. Với sự phụ trách thiết kế của hãng phát triển Canada BioWare có tiếng làm nhiều game RPG hay trên PC (Baldur's Gates, Neverwinter Nights), Star Wars: Knights of the Old Republic đã nhận được nhiều sự khen ngợi, đánh giá cao từ giới gamer kể từ khi game được phát hành trên hệ máy Xbox từ tháng 7 năm nay. Ngoài được bầu chọn là một trong những game RPG hay nhất trong năm 2003, Knights of the Old Republic còn có thể được xem vượt trội hơn cả hai bộ phim điện ảnh Star Wars Episode 1 và Episode 2 trình chiếu thời gian qua. Sau 4 tháng hô mưa gọi gió trên Xbox, game Star Wars: Knights of the Old Republic đã tái xuất giang hồ trên PC.

ƯU ĐIỂM:

+Cốt truyện,đồ họa âm thanh tuyệt vời

+Cách chơi dễ điều khiển

+Tự do theo chính hay tà

KHUYẾT ĐIỂM:

-Mini game không hứng thú

-Tiếng người hành tinh lập lại nhiều lần

LỜI KẾT:

Không có gì bàn cãi. Xứng đáng là RPG hay nhất trong năm 2003.

9.2/10

demarks of Lucasfilm Ltd. Bioware and the Bioware logo are registered trademarks of Bioware Corp. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm L

STAR WARS: KOTOR

Best RPG of 2003!

Hệ máy: PC
Phát hành: LucasArts
Players: 1
Thể loại: RPG

Ngay từ lúc bạn bắt đầu bấm New Game thì Knights of the Old Republic (KOTOR) đã tạo cho bạn một cảm giác thu hút lạ lùng. Với khúc nhạc theme của Star Wars series và cách mở đầu rất quen thuộc như trong các bộ phim, bạn sẽ nôn nóng khởi đầu trò chơi. Như các game RPG thông thường, bạn sẽ được quyền đặt tên nhân vật; tuy nhiên, bạn còn có thể chọn khuông mặt, hình dáng, giới tính, và class cho mình nữa. Lập tức sau đó, bạn sẽ thấy mình đang trong vai trò của một người lính Republic đang ở trên con tàu vũ trụ Endire Spire hộ tống một nhân vật rất quan trọng. Trong lúc bạn đang trò chuyện với đồng đội Trask để biết thêm chi tiết ai là nhân vật quan trọng ấy thì đột nhiên tàu Endire Spire bị địch tấn công. Khói lửa mù mịt, bạn thấy đồng đội của mình từng người ngã gục và rôbô địch tràn vào khắp nơi. Tàu Endire Spire cuối cùng cũng không chống cự nổi các đợt tấn công và bùng nổ. Bạn may mắn thoát nạn cùng với một người lính Republic tên là Carth và phát hiện tàu emergency của mình đã rơi xuống hành tinh Taris. Khi biết được vị khách quý trên tàu Endire Spire chính là một nữ Jedi có thân phận rất quan trọng trong cuộc chiến chống quân đội cường bạo Sith đang bị giam cầm trên hành tinh này, bạn và Carth âm mưu cứu cô thoát hiểm...

Cốt truyện trong game KOTOR theo tôi rất tuyệt. Đã từ lâu tôi chưa thấy game RPG nào trên PC cho tôi cái cảm giác thoả mãn này nữa. Thật vậy, ngày nay để tìm một game dựa theo phim ảnh nhưng không có cốt truyện không ăn theo mà phải hay riêng biệt thì như là mò kim đáy biển do các game ăn theo phim thường được dàn dựng với chất lượng rất kém. Thế nhưng KOTOR đã thể hiện cho tôi một cốt truyện vừa rất lôi cuốn lại vừa bất ngờ mà hiếm game nào có được. Các sự kiện trong KOTOR được xảy ra trước 4000 năm sự kiện trong ba bộ phim Star Wars cũ. Lúc này, thế lực của Liên đoàn Republic yếu dần sau hai cuộc chinh chiến kéo dài suốt 4 thập niên qua. Tưởng chừng khi chiến tranh kết thúc thì hòa bình sẽ trở lại nhưng giờ đây họ lại phải đối đầu với một mối họa khác của vũ trụ. Kẻ thù của họ lần này không ai khác chính là những người chiến hữu từng sánh vai sát cánh và các người hùng lập công trong cuộc chiến Mandalorian vừa mới chấm dứt. Hai Jedi Revan và Malak đã tự tôn mình lên làm Chúa tể Sith cùng với những người lính Republic từng dưới quyền họ lãnh đạo quay ngược tấn công Liên đoàn Republic.

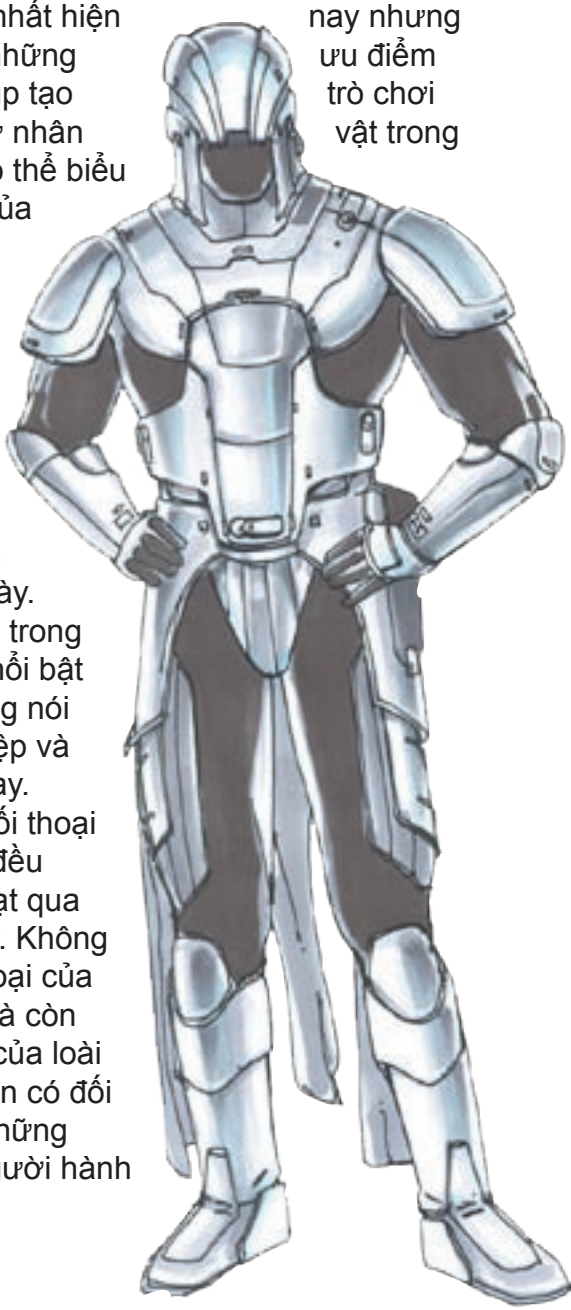
Vâng, nếu bạn là Star Wars fanatic như tôi thì bạn dễ dàng nhận ra cốt truyện KotOR bị ảnh hưởng rất nhiều của các bộ phim Star Wars do ông George Lucas viết kịch bản

và đạo diễn. Các hành tinh bạn sẽ tới viếng thăm đều có từng nhắc qua trong các bộ phim như Kashyyyk là hành tinh của các chú wookie lông lá sinh sống, Tatooine là hành tinh toàn đầy sa mạc nơi mà Luke Skywalker sinh sống lúc đầu trong phim Star Wars Episode 4, và Manann là hành tinh chỉ toàn là nước của loài người cá Selkath. Và sở dĩ cốt truyện trong game rất tuyệt vời là do bạn không bị hạn chế bởi cốt truyện định sẵn do nhà sản xuất. Bạn có quyền chọn lựa cách cư xử, trả lời của mình trong mọi tình huống. Bạn muốn theo bên thiện hay bên tà? Bạn muốn giải cứu vũ trụ hay thống trị nó? Quyết định của bạn sẽ ảnh hưởng lối chơi cũng như phần ending của game, như Star Ocean 2 của hãng Enix trên PlayStation One vậy.

Cốt truyện KotOR không chỉ bao quanh nhân vật chính mà còn có bao gồm các nhân vật phụ nữa. Mỗi nhân vật tham gia vào cuộc hành trình của bạn từ nữ thiếu niên Twi'lek Mission vui vẻ, hoạt bát cho đến chú droid HK-47 thích bạo lực thì ai cũng đều có một câu chuyện riêng, lý do riêng tại sao họ tham gia giúp bạn (trừ bé rôbô T3-M4 do không nói chuyện được). Bạn sẽ dần dần hiểu được họ hơn qua các cuộc trò truyện ngắn. Vui có, buồn cũng có. Một lần nữa KotOR đã thể hiện được một điều mà rất nhiều game RPG ngày nay bỏ sót. Xét về các game RPG có cốt truyện hay nhất từ trước cho đến nay thì KotOR chưa phải là đệ nhất nhưng nếu nói khoản thời gian gần đây thì ít game RPG nào hơn nổi.

Gameplay của KOTOR rất tương tự như game hành động. Thậm chí nếu bạn chưa chơi game và chỉ nhìn hình trên mạng thì bạn sẽ lầm tưởng KOTOR là một game hành động nữa do các trận đánh đều được chiến đấu ở thời gian thực (real time). Bạn sẽ không cần phải bực mình đụng độ các random battle thường gặp trong các RPG Nhật. Mỗi trận đánh diễn ra đẹp mắt và hào hứng, nhất là khi bạn trở thành Jedi rồi. Các cây kiếm ánh sáng (Light Saber) đủ màu sáng chói cộng với tiếng điện va chạm khi bạn và Dark Jedi chạm trán với nhau khiến trận đánh y như bạn coi phim vậy. Light Saber cũng có thể dùng để đỡ những tia laser bắn tới và xem như vũ khí lợi hại nhất trên toàn vũ trụ.

Nói về đồ họa, nếu computer của bạn có videocard chiến thì graphics trong game sẽ rất đẹp. Ở độ phân giải 1600x1200 thì graphics còn đẹp hơn cả trên hệ máy Xbox nữa. Thành phố trên các hành tinh rất sinh động, nhộn nhịp, đầy sức sống. Ở Taris, bạn sẽ thấy các phương tiện xe cộ bay lượng trên bầu trời với nhà cửa cao chót vót. Ở Manaan, bạn sẽ thấy biển cả mênh mông, vô bờ vô bến. Tôi ấn tượng nhất là những lúc tôi và các đồng đội của mình chiến đấu với Dark Jedi bằng Light Saber. Như tôi có viết, special effect được BioWare dàng dựng khá công phu bộc lộ sự quyết liệt của những trận đánh sinh tử. Game cũng có vài đoạn CG movie ngắn và rất nhiều cutscene. Các cutscene này đều dùng bởi real-time graphics cho nên bạn đừng có mong nó sẽ giống CG movie trong FFX. Game KOTOR trên PC có tới 4 đĩa rồi, nếu mà có CG movie kiểu FFX thì chắc 5, 6 đĩa quá. Nói chung, đồ họa game chưa phải là tuyệt sắc nhất hiện nay nhưng nó cũng có những ưu điểm riêng biệt giúp tạo trò chơi thật hơn như nhân vật trong game đều có thể biểu lộ cảm xúc của họ khi buồn, giận dỗi, vui vẻ. Tuy đây chỉ là phần nhỏ nhưng cũng nói lên hãng Bioware rất tỉ mỉ khi thực hiện game này.



Âm thanh trong KOTOR rất nổi bật qua các giọng nói chuyên nghiệp và music khá hay. Tất cả các đối thoại trong game đều được diễn đạt qua tiếng nói đấy. Không chỉ có đối thoại của loài người mà còn có đối thoại của loài người mà còn có đối thoại cũng những chủng tộc người hành tinh nữa.

GAMEVN.COM

Nếu bạn đã từng chơi qua game No One Live Forever thì sẽ nhận ra giọng nói của nữ Jedi Bastila Shan trong KOTOR chính là tiếng nói của cô nữ diễn viên Anh quốc lồng tiếng cho nhân vật Cate Archer trong No One Live Forever. Với giọng nói và cách diễn tả cảm xúc điêu luyện của cô đã giúp đưa nhân vật Bastila như người thật. Phải chi các game của hãng Nhật (Square, Capcom, Namco) khi được phát hành sang tiếng Anh được lòng tiếng bởi những giọng nói chuyên nghiệp thì hay biết mấy.

Các bài nhạc đệm trong game được soạn do Jeremy Soule, người đã từng soạn bộ soundrack cho Elder Scrolls 3: Morrowind. Mặc dù những bài nhạc này đều hoàn toàn mới nhưng nó vẫn giữ lại những âm điệu quen thuộc của Star Wars series. Mỗi hành tinh đều có nhạc theme và battle riêng nên bạn không sợ buồn chán nghe một bài nhạc battle hoài. Nhạc được hòa âm rất thích hợp cho từng tình huống như khi phi thuyền bị tấn công thì tiếng nhạc đệm sẽ nhanh hơn, kích thích hơn; còn lúc xung quanh yên tĩnh thì tiếng nhạc lại rất êm dịu. Nhạc và âm thanh cũng là một yếu tố rất quan trọng đối với phim hay hoặc game hay. KOTOR đã thành công ở lĩnh vực này. Khuyết điểm duy nhất của phần âm thanh là các đối thoại của người hành tinh không mấy đa dạng. Tuy mỗi chủng tộc đều có đối thoại riêng biệt như trong phim nhưng không có bao nhiêu câu khác nhau như phim. Do đó mặc dù phiên dịch thì khác như đối thoại thì vẫn lập đi lập lại như cũ. Bạn sẽ như tôi thường bấm skip những đối thoại này sau khi đọc xong phần phiên dịch vì nghe hoài chán.

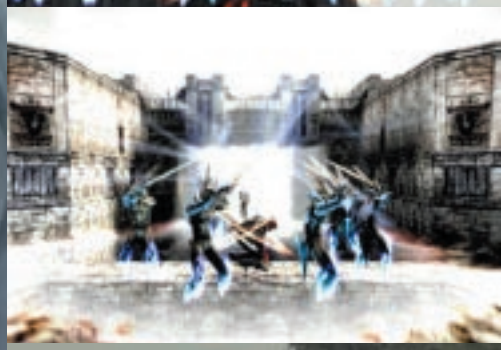
Khi chơi những game thiện đối ác thì tôi thích chơi bên thiện hơn và Knights of the Old Republic đã chứng minh cho tôi thấy thì ra làm người lương thiện không phải dễ dàng chút nào. Mặc dù câu trả lời rất rõ ràng nhưng nhiều khi bạn vẫn tò mò muốn xem cảm giác làm người ác ra sao. Lần đầu tôi chơi thắng game với ending của Light Jedi thì tôi tốn khoản 38 giờ để hoàn thành. Khi tôi chơi lại lần nữa để lấy ending của Dark Jedi thì tôi chỉ mất 30 giờ thôi do tôi không chơi mini game. Với hai phần ending thiện ác khác nhau, KOTOR xứng đáng chơi lại ít nhất một lần.

Theo tôi, Knights of the Old Republic là game Star Wars hay nhất tôi được chơi. Cốt truyện của game tuy không hề copy lại những gì đã xảy ra trong phim nhưng nó cũng đi rất đúng hướng khiến chúng ta cảm thấy đây chính là thế giới Star Wars mà mình đã xem qua các bộ phim ảnh. Những tình huống, những câu đối thoại, những cuộc chiến đấu không ngừng chống lại cái ác của những người chiến sĩ Jedi, của những người lính Republic làm tôi liên tưởng đến các nhân vật Master Yoda, Luke Skywalker, Han Solo, Princess Leia, Obi-wan-Kenobi trong Star Wars Trilogy. Bất cứ Star Wars fan nào như tôi sẽ càng thích game này hơn khi chúng ta cuối cùng cũng chơi được một game Star Wars thật hay như mình từng mong đợi. Cho dù bạn có phải là Star Wars fanatic hay không, nếu bạn thích chơi game RPG thì nhất định phải chơi qua Star Wars: Knights of the Old Republic. May the Force be with you!

-Hung Long

Rating:	Also on:
9.2/10	

Requirements: 128 MB RAM, 4X CD-ROM, VGA 32 MB, 4000 MB disk space, DirectX 9.0



CHAOS LEGION

Dư sức đánh bại Devil May Cry 2.

Chaos Legion - một ấn phẩm tiếp theo sau game Devil May Cry 2 đã gây được nhiều sự chú ý. Sau thành công rực rỡ của phần 1 và thất bại tơi tả của phần 2, phong cách thiết kế của Capcom đã ít nhiều bị ảnh hưởng bởi thành công của Devil May Cry 1. Điều này rất dễ nhận thấy thông qua Chaos Legion. Cũng với nền gothic bí ẩn, nhân vật lạnh lùng trầm buồn, Chaos Legion không đơn thuần chỉ là bản mở rộng của Devil May Cry.

Khởi đầu, bạn trong vai Sieg Warheit, một chiến binh có thể triệu tập các sinh vật gọi là Legion để hỗ trợ và bảo vệ anh ta. Nhiệm vụ của bạn là ngăn chặn Victor Delacroix, người đang thu thập 3 phong ấn để hoà nhập thế giới loài người và thế giới linh hồn để được gặp lại Siela mà mình yêu thương, người đã chết dưới lưỡi gươm của Sieg. Tuy có vẻ uỷ mị nhưng Chaos Legion lại vẽ ra được một câu chuyện đậm chất tình cảm. Có lẽ các fan của FF hay các game RPG khác sẽ hơi khó chịu với cốt truyện như thế này, nhưng nếu cảm nhận được bạn sẽ thấy nó rất hay. Mặc dù có vài đoạn bạn sẽ đoán ra trước được nội dung nhưng game lại có những bước ngoặt có thể khiến bạn bất ngờ. Trải dài suốt 13 màn chơi. Bạn sẽ có dịp nhìn ngắm những công trình mang chất gothic, những pha hành động đẹp mắt và những đoạn tấn công của các legion

Hệ máy: PC
Phát hành: Capcom
Players: 1
Thể loại: Action

ƯU ĐIỂM:
+Nhiều chế độ ẩn
+Âm thanh hay & lòng tiếng chuẩn
+Camera tạm ổn

KHUYẾT ĐIỂM:
-Khá ngắn
-Đồ họa thua bản PS2
-Phiên bản gốc đầu tiên có lỗi

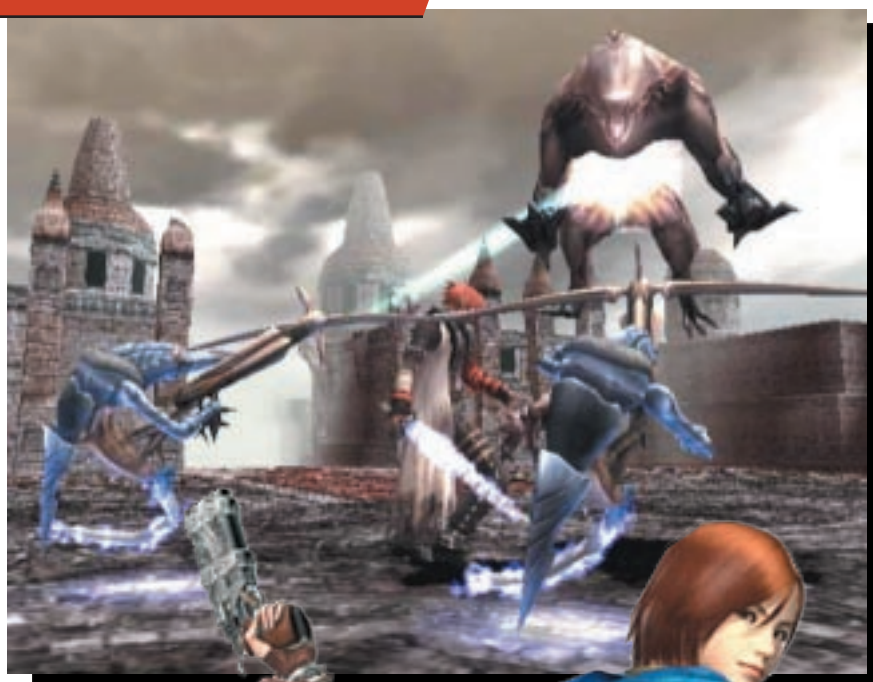
LỜI KẾT:
Thích hợp cho Devil May Cry fan.

8.0/10

đẹp như film.

Đồ hoạ của game được tạo dựng rất khá. Tuy nhiên khi chuyển qua phiên bản cho PC thì game lại không đạt được chất lượng đồ họa đó. Nhưng nếu bạn có một card đồ họa thật tốt thì chất lượng sẽ khác đi được phần nào. Các nhân vật được tạo dựng rất khá, màu sắc tương phản nên ít nhiều cũng đủ để lại ấn tượng trong bạn. Tuy nhiên, khiếm khuyết ở đây chính là nét biểu cảm. Bởi vì đây là một game được ra mắt vào giữa năm 2003 nên sự thất vọng là không tránh khỏi. So với các game khác của Capcom thì tôi thấy Chaos Legion có biểu cảm tệ nhất. Victor đã thiếu sức sống cộng thêm mái tóc trắng dài khiến tôi không khỏi liên tưởng đến xác chết, và nếu như không phải mái tóc của Sieg màu đỏ thì chắc cũng giống như Victor. Các hiệu ứng ánh sáng, các môi trường được thể hiện, hay các đoạn cutscene đều được dàn dựng tỉ mỉ và có độ chi tiết cao. Âm thanh của game rất tốt. Những tiếng chạm kiếm, đạn bay hay tiếng của phép thuật đều gợi cho bạn những cảm giác rất thực. Các soundtrack của game cũng rất hay, với giai điệu trầm buồn nó như lột tả được hết thế giới nội tâm của nhân vật. Có một điểm khiến tôi thích thú ở Capcom chính là việc lồng tiếng cho nhân vật. Khác với Squaresoft, cho dù đó là bản tiếng Anh hay tiếng Nhật thì giọng nói của nhân vật cũng đều tuyệt như nhau. Về điểm này ta thấy hãng Konami cũng khá giống với Capcom. Đặc biệt bài Fly ở cuối game được nhóm Liv thể hiện hết sức thành công. Gameplay không có gì mới so với Devil May Cry. Ở đây cách chơi gần như vẫn giữ được nguyên vẹn các tinh hoa của DMC nhưng nó đã được tối ưu hơn, nên bạn có thể mặc sức mà thể hiện trình độ của mình. Legion được phân chia ra làm 7 loại với các đặc tính riêng : archer, swordman, bomber, shield,

claw, power và cuối cùng là legion mạnh nhất tượng trưng cho giant – Thanatos. Bí mật duy nhất trong game chính là việc đi hồi phục lại từng mảnh vụn của Thanatos sau khi nó đã bị Victor đánh bể nát. Trước mỗi màn bạn chỉ được chọn 2 loại legion đi theo để hỗ trợ mình. Sau khi hết màn, bạn sẽ có các điểm thưởng để nâng cấp cho các legion mạnh hơn, đông hơn. Mỗi loại legion mang theo sẽ đem lại cho Sieg những năng lực riêng. Để công bằng, Capcom không để bạn có thể làm trùm của game nên khi bạn triệu tập legion thì sức tấn công và tốc độ của Sieg sẽ giảm đáng kể. Có một đặc điểm khá giống với Onimusha trong game này là Dead Slash. Khác với trong Onimusha, với game này bạn sẽ có cơ hội ra Dead Slash nhiều hơn do mỗi lần quái vật tuôn ra nhiều đến mức gần như chiếm hết màn hình. Tuy nhiên, do game chỉ chú trọng đến chiến đấu nên game có



thể gây cho bạn cảm giác nhàm chán khi chỉ biết tiến tới phía trước và tiêu diệt những vật thể di động. Cũng may do độ dài của game khá ngắn nên điều này bạn sẽ chẳng để tâm lắm đâu. Game có thể finish trong khoảng 5 tiếng, hơi ít cho một game có gameplay tốt như vầy. Nhưng vì các chế độ ẩn cho bạn khá nhiều thứ thú vị nên việc chơi lại game nhiều lần là không tránh khỏi. Nếu bạn là một fan của Capcom thì chắc hẳn bạn không lạ gì với việc các game của hãng có camera cực kỳ tệ. May thay Chaos Legion lại có camera tốt hơn nhiều, tuy không sánh được với Devil May Cry 1 nhưng nó lại bỏ xa Devil May Cry 2. Ngoài Sieg ra thì khi chơi sẽ có một mission cho bạn được điều khiển Arcia – cô bé dễ thương được Sieg cứu với vũ khí là cặp súng ngắn khá là mạnh. Khi bạn đã finish game thì bạn sẽ unlock được cô bé này. Finish game bằng Sieg thì không khó nhưng finish game bằng Arcia lại là một thủ thách không dễ đâu.

Là một game bị ảnh hưởng bởi các yếu tố của dòng game Devil May Cry thành công trước đó nên Chaos Legion bị xem là một game rip off của Devil May Cry. Tuy nhiên, đó là một điều hết sức sai lầm. Có thể nói, mặc dù game không hoàn hảo như Devil May Cry 1 nhưng nó lại có những nét hết sức đặc trưng mà Devil May Cry 1 không có, và có thể thấy rõ một điều rằng nó thực sự hơn hẳn Devil May Cry 2. Vậy, nếu bạn là một fan của Capcom hay một fan của game hành động thì chẳng có lý do gì để bạn xem thường nó cả. Hãy chơi, cảm nhận và tận hưởng những cảm giác mà nó đem lại thì bạn sẽ hiểu nó hay như thế nào.

-Jenkins

System Requirements
Pentium III 1GHz; VGA 32MB, 128MB RAM; DirectX 8.1

PlayStation.2

namco®

Xenosaga Freaks™

ゼノサーガ フリークス

2004年4月28日[Wed]発売予定

4,800円(5,040円)

Xenosaga EPISODE II

ゼノサーガ エピソード II

Jenseits von Gut und Bose

【善悪の彼岸】

2004年6月24日[Thu]発売予定

6,980円(7,329円)

17,800円(18,690円)

「ゼノサーガ フリークス」&「ゼノサーガ エピソードII[善悪の彼岸]」

予約特典プレゼントキャンペーン

「ゼノサーガ フリークス」を予約して特典CDを手に入れよう!

「ゼノサーガ フリークス」(4月28日(水)発売予定)を予約購入すると、本ソフト挿入歌や各種設定資料集など、盛りだくさんの特典CDをプレゼント!!

「ゼノサーガ フリークス」
予約特典CD

予約特典

「ゼノサーガ エピソードII[善悪の彼岸]」を予約して特典DVDを手に入れよう!

「ゼノサーガ エピソードII[善悪の彼岸]」(6月24日(木)発売予定)を予約購入すると、特典映像のたっぷり入った特典DVDをプレゼント!!

Now Printing

「ゼノサーガ エピソードII[善悪の彼岸]」
予約特典DVD

予約特典

特典物は数に限りがございます。ご予約の際はお店の方にお聞き下さい。

GAMEVN.COM

JOAN OF ARC

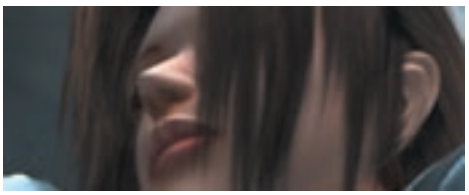
Ý tưởng khá tuyệt vời nhưng chưa phát triển tối đa.

Sự thành công của loạt game Dynasty Warriors (DW) của hãng KOEI đã mở đường cho phong trào game hành động dạng "xông tả hữu đột giết địch." Hãng chuyên làm game RPG như SquareEnix cũng đã tham gia phong trào với trò chơi Drakengard của mình. Rất tiếc các game trên đều phát hành độc quyền cho PlayStation 2 nhưng với sự phát hành của trò chơi Joan of Arc, phát triển bởi hãng Enlight trên PC thì gamer đã có cơ hội trở thành những vị anh hùng Âu Châu thời Trung Cổ trên bộ máy vi tính của mình. Sơ lược, Joan of Arc (JoA) có nhiều ưu điểm lôi cuốn như sự kết hợp game hành động và chiến thuật thời gian thật để các DW fan nói riêng và fan của thể loại game hành động và chiến thuật nói chung thử chơi trò này.

Story: 7/10

Như tên của game, trong trò chơi, bạn sẽ thủ vai trò nữ anh hùng nổi tiếng trong lịch sử Pháp, Joan of Arc. Trong thời kỳ Anh đô hộ Pháp, Joan đã đứng lên khởi nghĩa chống lại ngoại xâm. Quá trình chống lại kẻ thù mạnh hơn mình rất nhiều rất gian nan và khó khăn nên đơn nhiên Joan không thể nào đạt chiến thắng một mình cô được. Joan sẽ được các anh hùng nổi tiếng như Jean De Metz, Duke of Alencon, đại tướng Le Hire tham gia giúp đỡ ngoài mặt trận. Các chiến dịch trong suốt

Hệ máy: PC
Phát hành: Enlight
Players: 1
Thể loại: Action/RTS



ƯU ĐIỂM:
+Mission có nhiều mục tiêu để thực hiện
+Action và RTS gameplay
+Nhạc rất hay

KHUYẾT ĐIỂM:
-AI vẫn còn gặp khó khăn tìm đường
-Frame rate không ổn định
-Không hỗ trợ multi-player

LỜI KẾT:
Chưa thể đánh bại Dynasty Warriors.

7.7/10

quá trình trò chơi sẽ cho bạn nếm đủ mùi vị của cuộc khởi nghĩa nhưng tôi cảm thấy tiếc rằng các nhân vật trong game không để lại cho tôi một chút ấn tượng nào đặc biệt như các nhân vật trong dòng game Dynasty Warriors (DW) của KOEI. Có thể do tôi đã quen thuộc với Tam Quốc Chí nên có ấn tượng với các tướng trong game DW rồi nhưng cho dù tôi không quen thuộc với lịch sử Pháp, tôi nghĩ nếu nhà phát triển Enlight chịu làm những cảnh kể rõ chi tiết hơn về Joan hay các tướng thì người chơi sẽ có chút cảm tình với nhân vật hơn. Đằng này, trong suốt trò chơi, tôi cảm thấy mình không có thật sự đang giúp Joan đấu tranh để dành độc lập cho nước nhà mà chỉ là đánh tới đâu thì hay tới đó.

Graphics: 7/10

Đồ họa trong game tạm ổn. Tuy không phải là xấu nhưng cũng không có gì đẹp đặc biệt. Khi quân của hai bên xáp lá cà trên màng hình thì frame rate không ổn định. Bạn vẫn có thể thấy được cảnh đánh nhau khốc liệt như trong DW nhưng không đến mức độ phải làm bạn ồ lên một tiếng kinh ngạc. 3D model của Joan đẹp nhất trong các 3D model của các tướng nhưng có lẻ bạn sẽ hy vọng rằng phải chi các nhân vật khác cũng được đầu tư nhiều thời gian như vậy. Có lẻ tôi đã không chú ý đến đồ họa kỹ như vậy nếu như không đọc qua quảng cáo game trên website của Enlight. Vì thấy nhóm làm game tự hào bộ graphic engine trong Joan of Arc rất tối tân nên tôi đã hy vọng và đòi hỏi hơi cao chăng? Tuy vậy, có một ưu điểm mà tôi nghĩ ít ai sẽ để ý tới trong game là hiệu ứng thời tiết. Bạn sẽ thấy trời sáng rồi sẽ từ từ sụp tối. Khi tập kích trại địch, tôi đợi trời tối và tấn công chúng. Mặc dù tôi biết rằng tấn công ngày hay đêm không có ảnh hưởng gì mấy nhưng có được cơ hội thực hiện thì cũng rất hay.

Gameplay: 8/10

Gameplay của Joan of Arc là lý do tôi bị thu hút khi đọc bài giới thiệu về game lần đầu tiên. Trong game, tôi không những có thể xông pha mặt trận, một mình địch cả trăm kẻ thù như trong DW mà tôi còn có thể chuyển sang đánh chiến dịch lớn kiểu chiến thuật thời gian thật như các game Ages of Empires, Warcraft. Từ mission 6 trở đi thì người chơi có cơ hội đánh nhau bất cứ kiểu nào mình muốn. Khi di chuyển quân của nhiều đội thì có thể ra lệnh ở real-time strategy mode. Nếu bạn không thích đánh kiểu chỉ huy nữa thì đổi lại sang kiểu đối kháng. Hai mode sẽ thay đổi nhanh chóng ngay lập tức chứ không cần phải ngồi đợi game load data lâu lắc.

Ngoài khả năng chơi kiểu chiến thuật thời gian thật thì game còn có một khả năng của thể loại nhập vai: level nhân vật. Khi bạn level nhân vật cao thì bạn có thể tăng máu, sức

mạnh của nhân vật và học thêm nhiều chiêu combo mới. Một điều đáng lưu ý là tuy trong trò chơi, bạn có thể chuyển sang điều khiển bất cứ tướng nào theo giúp đỡ Joan nhưng bạn nên cho Joan giữ những vật quan trọng với nhiệm vụ như chìa quá mở tù để cứu Jean De Metz. Tôi đã học một bài học đáng nhớ khi chơi vòng giải cứu Jean khỏi lao tù. Tôi rõ ràng đã giết hết tất cả quân địch trên bản đồ và thực hiện các nhiệm vụ được giao nhưng vẫn không tài nào thắng mission được vì vẫn chưa giải cứu Jean. Mà để cứu Jean thì cần chìa khóa để mở gông, tôi không nhìn thấy là mình có cái chìa khóa nào như vậy cả. Chạy vòng vòng khắp bản đồ đến khi chán nản, tôi bực mình load lại save game trước và chợt phát hiện ra lý do tôi không cứu được Jean. Thì ra vì túi đựng đồ của Joan đã đầy nên tôi đã giao chìa khóa cho La Hire, mà tôi nhớ rằng hồi nảy trong đánh nhau với boss thì La Hire bị đánh chạy té khói. Và khi La Hire rút lui khỏi mặt trận, cái chìa khóa kia cũng bye bye theo!

Một lỗi nữa tôi bắt gặp trong lúc chơi là khi đánh nhau trên lưng ngựa. Con ngựa rất dễ bị vướng vào các cành cây và các vật khác và sẽ không di chuyển được. Thành ra bạn phải nhảy xuống đánh bộ như tôi mặc dù tôi cảm thấy đánh trên ngựa vui và thú vị hơn. Game có nhiều cấp độ khó khác nhau từ Easy cho tới Hard. Tôi không biết Hard sẽ ra sao chứ Normal thì cũng đủ ăn gươm và tên cùng mình rồi. Quân lính của phe ta có phần kém thông minh hơn địch nên đa số đều đi bán muối hết trơn, để lại mình bạn chống cự cả trăm quân địch tiếp tục ồ ạt kéo tới. Như game DW, các cung thủ sẽ là đối tượng bạn muốn tiêu diệt nhanh nhất bởi vì nếu bạn để chúng tự do thì sẽ bị mềm mình với chúng. Một hai mũi tên thì không nhằm nhò gì nhưng trong lúc bạn tứ phương thọ địch mà cái đám cung thủ ở ngoài bắn tên vô như mưa rơi thì... nhấp chuột chờ bấm Load game.

Nói chung, các mission có nhiều mục tiêu để bạn thực hiện hơn so với game DW và real-time strategy mode cũng rất ấn

tượng. Rất tiếc rằng game vẫn mang ý tưởng hành động là chính nên hãng đã không đầu tư thật nhiều vào phần chiến thuật khiến những fan của thể loại này sẽ cảm thấy rằng game còn nhiều khuyết điểm cần sửa chửa và nâng cấp khi chơi trong real-time strategy mode.

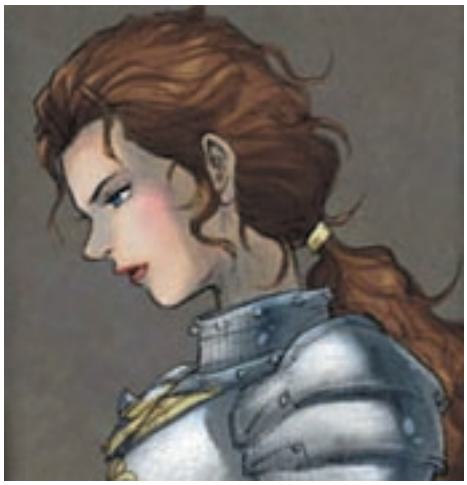
Âm thanh: 7/10

Bộ soundtrack của game nghe khá hay và hợp với từng hoàn cảnh. Tiếng vũ khí chạm nhau, tiếng đại bác nổ khi công thành, và tiếng reo hò của quân sĩ cũng giúp tạo nên một phong cảnh ác chiến rất quyết liệt. Riêng phần lồng tiếng nhân vật thì hình như không được nhà phát triển Enlight chú ý đến lắm vì nghe không được chuyên nghiệp. Họ không lên giọng hay xuống giọng để biểu lộ cảm giác của nhân vật trong game mà giống đọc theo script từ A tới Z thì đúng hơn.

Kết luận, tuy game Joan of Arc vẫn có nhiều ưu điểm thu hút người chơi nhưng khi bạn thắng trò chơi rồi thì chắc sẽ không bao giờ ngồi lại chơi tiếp nữa bởi vì game không có bí mật, vũ khí, item nào tối tân để bạn phải nhọc công tìm kiếm. Game cũng thiếu đi khả năng multi-player khiến trò chơi không có replay value nào cả. Cuộc khởi nghĩa của Joan of Arc tiến vào thế giới game hành động vẫn không sao địch nổi đàn anh Dynasty Warriors và chỉ để lại cho người chơi một ấn tượng mờ nhạt về một nữ anh hùng hào kiệt thời Âu Châu Trung Cổ đã hy sinh cứu quốc.

-Hung Long

Minimum System Requirements:
Pentium III 800Mhz, VGA 32MB, 256MB RAM, 1.1 GB diskspace



San Guo Qun Ying Zhuan IV

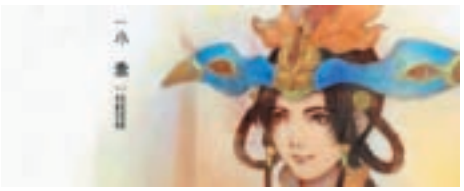
Hệ máy: PC
Phát hành: Odinsoft
Players: 1
Thể loại: Chiến thuật

Khá hứng thú trong thời gian đầu chơi.

Là gamer say mê Tam Quốc Chí, tôi không bao giờ từ chối chơi game nào mà có chủ đề này cả, cho dù rằng game đó là tiếng Tàu, tiếng Hàn hay tiếng Nhật. San Guo Qun Ying Zhuan 4 được phát triển bởi hãng Đài Loan Odinsoft, đưa trận tuyến của thời Tam Quốc qua cách chơi chiến thuật khá mới lạ với các game khác cùng thể loại. Game này không có phát hành bản tiếng Anh nên nếu dịch tên của game từ tiếng Tàu sang tiếng Việt thì chúng ta tạm gọi là Tam Quốc Quần Anh 4. Tôi chơi game của hãng Đài Loan sản xuất nhưng bản tôi chơi thì lại là tiếng... Hàn. Tuy nhiên, ngôn ngữ không là vấn đề đối với game này vì cách chơi khá dễ hiểu.

Không như game Romance of the Three Kingdoms của hãng KOEI, Tam Quốc Quần Anh 4 (TQQA 4) không có chế độ chơi theo lịch sử. Bạn sẽ không thấy được những hoạt cảnh như Phụng Nghi Đình hay trận thủy chiến Xích Bích. Trong game, bạn chỉ có một mục tiêu duy nhất là luyện level tướng của bạn cho thật mạnh để có thể đánh thắng địch ở ngoài trận. Với mục tiêu đơn giản như vậy, bạn có thể tự do chém tướng mà không sợ ảnh hưởng đến cốt truyện của game.

Đồ họa theo tôi chỉ tạm được. Bởi vì các tướng và quân sĩ là những hình sprite 2D nên khi zoom in, bạn sẽ thấy pixel



ƯU ĐIỂM:
+Không đòi hỏi cấu hình cao
+Nhiều nữ tướng, vũ khí, item
+Battle nhìn quyết liệt

KHUYẾT ĐIỂM:
-Cách chơi đơn giản
-Không có nhiều bí mật
-Không hỗ trợ multi-player

LỜI KẾT:
Sau khi thắng game 2 lần thì chắc không chơi nữa. Thích hợp để chơi khi chưa có RTKX.

7.0/10

làm giảm chất lượng đồ họa đi. Tuy đồ họa không thật sự xuất sắc, tôi rất thích việc hãng Odinsoft đã tạo những model đặc biệt dành cho các danh tướng như Quan Vũ, Trương Phi, Lữ Bố, Triệu Vân, Hạ Hầu Đôn,v. v. Các tướng bình thường cũng có khoản 10 model khác nhau vì thế cũng giảm đi sự trùng lập model khi hai bên đánh nhau. Ưu điểm của phần đồ họa không phải là ở chỗ đẹp mà là ở chỗ đa dạng của quân sĩ và nữ tướng. Không như các game Tam Quốc khác, TQQA 4 có khá nhiều nữ tướng trong trò chơi. Từ Điêu Thuyền cho đến những nàng mà nhà sản xuất đã tạo ra trong tưởng tượng, trò chơi sẽ cho gamer cảm giác thật mới lạ. Việc chạm trán với nữ tướng ngoài mặt trận không phải là việc hiếm có như game RTK. Đặc biệt là một khi bạn tìm ra được nước Nhật, bạn sẽ còn gặp nhiều nữ tướng hơn nữa. Lấy ý tưởng cho nước Nhật ẩn trong game như trò RTK9 của KOEI, Odinsoft đã phát huy điểm này bằng cách tạo lại nước Nhật thật hơn. Các tướng quân sẽ dẫn samurai ra trận và các cô nàng xinh đẹp thì dẫn đầu nhóm ninja. Tôi nhớ sau khi tôi bình định ba thành trì ở Nhật Bản, tôi đã thu phục được cô nữ hoàng xinh đẹp Himiko và khoản 10 nữ tướng võ sĩ đạo và ninja khá xinh khác. Có đầy đủ binh tướng để tạo Nữ Nhi Quốc rồi.

Bạn sợ rằng vì mình không hiểu tiếng nào ngoài tiếng Anh và Việt thì không thể chơi game này? Đừng lo, cách chơi game này không phức tạp đâu. Nói đúng hơn khi so sánh với RTK9 thì rất là đơn giản. Lúc đầu chơi, bạn cần phải cho tướng bạn đánh thật nhiều để lên đến level 4 thì bạn bắt đầu có quyền cho một tướng khác cùng tham gia đánh trận với mình một lúc. Sau đó thì cứ khoản 5 level là bạn sẽ được phép cho một tướng khác cùng tham gia. Khi đến level 25, một đội quân có thể có tối đa 5 tướng và quân số có thể lên tới 500

Thành ra một trận đánh ác liệt nhất sẽ có tới 10 tướng và 1000 quân cùng tham chiến với nhau trên màng hình của bạn. Bởi vì trò chơi chú trọng về quân sự nên trò chơi còn có một kho item vô cùng phong phú. Lúc đầu, bạn chỉ có thể tìm được những vũ khí chỉ có +2 nhưng khi càng chơi vào sâu, bạn có thể kiếm được những bảo bối vô cùng lợi hại. Ngay cả ngựa quý như Xích Thố cũng không có hạn chế. Khi tôi chơi đến gần cuối game, các nữ tướng của tôi đều có Xích Thố, một vài nàng còn được ngựa có giáp sắt của Âu Châu nữa. Các đồ quý còn bao gồm những quyển sách dạy tuyệt chiêu, nhân sâm và "người đẹp" để tưởng thưởng cho tướng.

Khi bạn và địch giao đấu với nhau, trận chiến sẽ diễn ra trên mặt hình 2D. Bạn chỉ có thể cho quân bạn tiến tới hoặc rút lui, ngoài ra không có chức năng gì đặc biệt khác. Nhưng đừng vì vậy mà bạn quên đây những quy luật có

trong game chiến thuật: kỵ mã thắng cung thủ và bộ binh, giáo dài sẽ giết kỵ mã, bộ binh sẽ giết giáo dài, voi sẽ thắng tất cả trừ cung thủ. Tuy game có nhiều binh chủng mới lạ khác như quân cầm đại đao, samurai và ninja Nhật Bản nhưng vẫn tuân theo quy luật kia. Quân của bạn đánh hăng hay không còn tùy vào level của tướng chỉ huy và sĩ khí của quân sĩ lúc đó. Tướng của bạn thì cũng di chuyển và đánh nhau như quân sĩ, nhưng đặc biệt là có thể dùng tuyệt chiêu. Nếu bạn muốn chiến thắng thì cần phải cho tướng dùng tuyệt chiêu vì nếu không sẽ khó mà thắng địch được. Nhiều lúc, bên địch có nhiều quân hơn nhưng sẽ đại bại bởi vì những tuyệt chiêu của các tướng bạn. Một điều sau khi tôi thắng game lần đầu tiên mới phát hiện là không phải tướng nào cũng giỏi ở vũ khí mà bạn cấp cho hắn. Có tướng chỉ thích dùng giáo dài, có tướng chỉ thích hợp dùng gươm nên cho dù bạn có tặng cho vũ khí thật mạnh nhưng không hợp thì cũng không thể phát huy được tới mức tối đa. Bạn có thể kiểm chứng tướng mình thích hợp với vũ khí nào thì hãy để ý vũ khí tướng đó cầm ở ngoài bản đồ là gì.

Lần đầu tiên tôi chơi game này, tôi đã bị nó thu hút suốt mấy ngày liền bởi kiểu chơi mới lạ khác với RTK9. Nhưng sau khi tôi thắng game lần thứ hai với nước Nhật thì tôi không còn cảm giác thu hút đó do game không có nhiều bí mật để khám phá. Tuy Tam Quốc Quần Anh 4 không có cách chơi sâu và nhiều bí mật nhưng tôi cũng có những ngày giải trí khá lý thú. Nếu bạn yêu thích game Tam Quốc và muốn tìm một game có cách chơi mới lạ thì Tam Quốc Quần Anh 4 là sự chọn lựa thích hợp. À, khi chơi bạn phải download patch 1.06 để sửa lỗi việc tướng máy ít đánh nhưng lại luôn luôn có level thật cao.

-Hung Long

Minimum RequirementsSystem: Pentium II 400Mhz,128 MB RAM, VGA 8 MB, 650 MB diskspace

GAMEVN.COM

PSX MULTI-ENTERTAINMENT CONSOLE

Broken Sword: Sleeping Dragon

Phải như cốt truyện của game nào cũng hay như thế này.

Sau 2 phiên bản Broken Sword trước, hãng Adventure cho ra mắt phiên bản thứ 3 là Broken Sword: The Sleeping Dragon (BS3) phát triển do hãng Revolution Soft trước dịp lễ giáng sinh 2003 -thời điểm mà ngành công nghiệp game bán chạy nhất trong năm. Vậy có gì thay đổi và những điểm mới nào ở phiên bản lần này?

Hai nhân vật chính là: George Stobbart (nhà luật sư người Mỹ, nhân vật nam chính của trò chơi) và Nico Collard (nhà báo trẻ người Pháp, nhân vật nữ chính của trò chơi) đã trở lại với chuyến phiêu lưu mới của mình. Mở đầu trò chơi, bạn sẽ trong vai George và bạn đang là nạn nhân của một vụ rớt máy bay tại đất nước Congo. Khi tỉnh lại thì bạn thấy mình đã may mắn thoát chết nhưng chiếc máy bay lại bị treo trên một vách đá lớn đầy nguy hiểm. Đến đây thì bạn sẽ có nhiệm vụ đầu tiên là giúp viên phi công thoát ra ngoài. Trong vai 2 nhân vật chính của trò chơi, bạn sẽ trải qua nhiều pha phiêu lưu đầy gay cấn từ đầu đến đuôi, nhưng bạn sẽ chơi phần nhân vật Nico ít hơn George vì đến một thời điểm trong game thì bạn sẽ chỉ chơi được một mình George mà thôi.

Đặc điểm nổi bật nhất của BS3 là trò chơi được chuyển từ môi trường 2D sang môi trường 3D hoàn toàn. Điều này là tất yếu vì vào thời điểm này, gần như là các trò chơi phải trong

Hệ máy: PC
Phát hành: Adventure
Players: 1
Thể loại: Phiêu lưu

ƯU ĐIỂM:
+Có nhiều thay đổi so với bản trước.
+Đồ hoạ, âm thanh tốt.
+Cốt truyện hấp dẫn,
+Game có độ dài thích hợp.

KHUYẾT ĐIỂM:
-A.I không nổi bật
-Tự do chọn lựa còn rất hạn chế

LỜI KẾT:
Thể loại phiêu lưu chưa hoàn toàn tuyệt chủng game hay.

8.0/10

GAMEVN.COM

môi trường 3D và nhất là những trò phiêu lưu và RPG.

Về khía cạnh gameplay, nhà sản xuất đã thay đổi để cho trò chơi phù hợp với môi trường không gian 3 chiều, những thay đổi này nhằm mục đích làm người chơi thuận tiện hơn trong các thao tác. Bộ engine đồ hoạ của trò chơi khá tốt, bạn có thể dễ dàng nhận ra các khuôn mặt của các nhân vật rất giống thật dù vẫn còn các góc cạnh dư thừa (không giống như Alex D trong Deus Ex: Invisible War): anh chàng George khá đẹp trai với mái tóc 2 mái màu vàng óng đặc trưng của người Mỹ và cô nàng Nico xinh đẹp với mái tóc đen tuyền. Các tay designer của nhà sản xuất cũng rất tỉ mỉ trong việc thiết kế và đồ hoạ các cảnh nền, cành vật. Khi đến Paris trong vai Nicole, bạn sẽ hoàn toàn bị chinh phục bởi các phố phường nơi đây. Những hiệu ứng ánh sáng cũng có trong BS3, bạn sẽ thấy những hiệu ứng ánh nắng tuyệt đẹp, những toà lâu đài cổ kính. Nói chung, không có gì đáng để phê bình về mặt đồ hoạ của trò chơi.

Về âm thanh, bạn sẽ phân biệt được các nguồn âm thanh vì các hiệu ứng rõ ràng của nó, nhưng ở đây tôi hơi bực mình vì có một số câu nói của các nhân vật cứ nhắc đi nhắc lại hoài khiến người chơi dễ bực mình với cái máy của mình.

Việc điều khiển trong trò chơi cũng khá đơn giản, với các phím truyền thống như [A],[W],[D],[S] và một số phím phụ trợ khác cùng mouse, bạn sẽ hoàn toàn điều khiển được những hành động của nhân vật. Ở phiên bản BS3 này, bạn sẽ có cảm giác như đang chơi Tomb Raider với các lúc cần phải di chuyển các đồ vật, phải leo trèo. Các điểm này đều hay nhưng một số điểm khi thêm thì bạn chỉ có một cách duy nhất - rất tiếc người chơi không có khả năng tự do nào khác. Ngoài ra bạn sẽ không tự do điều khiển hết camera và đôi khi

đó cũng là một điểm làm người chơi khá khó chịu. Một phần nữa làm trò chơi mất hấp dẫn là A.I (trí tuệ nhân tạo của đối thủ) chưa nổi bật, không có gì khác với các trò chơi cùng thể loại nên có thể gây nên sự nhàm chán cho người chơi.

Nói tói lại, Broken Sword: Sleeping Dragon đã có nhiều điểm tiến bộ so với hai phiên bản trước tuy nhiên game vẫn còn mắc những lỗi gây khó chịu và nhàm chán cho người chơi. Dù vậy, game vẫn thật sự lôi cuốn bởi cốt truyện hay và gameplay cũng không tệ; đối với những gamer thích game phiêu lưu thì Broken Sword: Sleeping Dragon là một lựa chọn không tồi.

-Leon Scott Kennedy

Cấu hình: Pentium III 750 MHz, 128 MB of RAM, VGA 64 MB, HDD 1 GB, DirectX v8.0, Windows 98/Me/NT/XP

MVP BASEBALL 2004

Good game. Great baseball.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Hệ máy: PC
Phát hành: EA Sports
Players: 1-2
Thể loại: Bóng chày

PC Nếu bạn là sinh viên học tại Mỹ thì chắc biết rằng tháng Ba ở bên đây có nick name là March Madness bởi vì thời gian này là lúc các đội tuyển bóng rổ college đấu với nhau trong vòng chung kết để tranh giải vô địch. Đối với gamer yêu thích môn thể thao bóng chày (baseball) thì tháng Ba cũng có ý nghĩa tương tự vì đây là lúc hàng loạt các game bóng chày của các hãng như Electronic Arts (EA Sports), Acclaim, Sega, và 989 Studios phát hành để tranh giành với nhau vị trí đệ nhất trong năm. Năm nay cũng không ngoại lệ, trận đấu giành danh hiệu "Best Baseball Game of the Year" xảy ra rất gây cấn khi các nhà sản xuất phải cố gắng biểu hiện cho gamer thấy là game mình làm có nhiều ưu điểm và hay hơn đối phương. MVP Baseball 2004 (MVP 2004) thực hiện bởi hãng EA Sports là game bóng chày phát hành đầu tiên trong năm nay và game bóng chày duy nhất có phát hành bản PC.

Trước khi MVP Baseball series ra đời thì EA Sports đã từng làm game bóng chày với tên Triple-Play. Dòng game Triple-Play rất thành công trên PlayStation nhưng sau khi đổi hộ khẩu sang PlayStation 2 thì chất lượng của dòng game quá kém nên càng ngày càng mất đi danh tiếng. Cuối cùng, năm ngoái EA Sports quyết định bỏ Triple-Play series và làm lại từ đầu với tên mới MVP Baseball. Tuy MVP Baseball 2003 còn có nhiều khuyết điểm và chưa được hoàn hảo lắm nhưng cũng đủ thể hiện tiềm năng của series này có thể phát triển xa hơn nữa. Và đúng như thế, sau khi tôi mất gần 2 tuần để chơi xong mùa giải đầu tiên, tôi nhìn nhận MVP Baseball 2004 đã vượt trội hơn phiên bản năm ngoái rất nhiều, về đồ họa, nội dung, và gameplay.

ƯU ĐIỂM:
+Graphics, gameplay, sound
+Dynasty mode phong phú
+Xướng ngôn viên ưu tú

KHUYẾT ĐIỂM:
-Create-a-player không đa dạng
-Khán giả còn chưa thật
-Còn vài lỗi trong game

LỜI KẾT:
EA Sport fan Không nên bỏ qua.

9.1/10

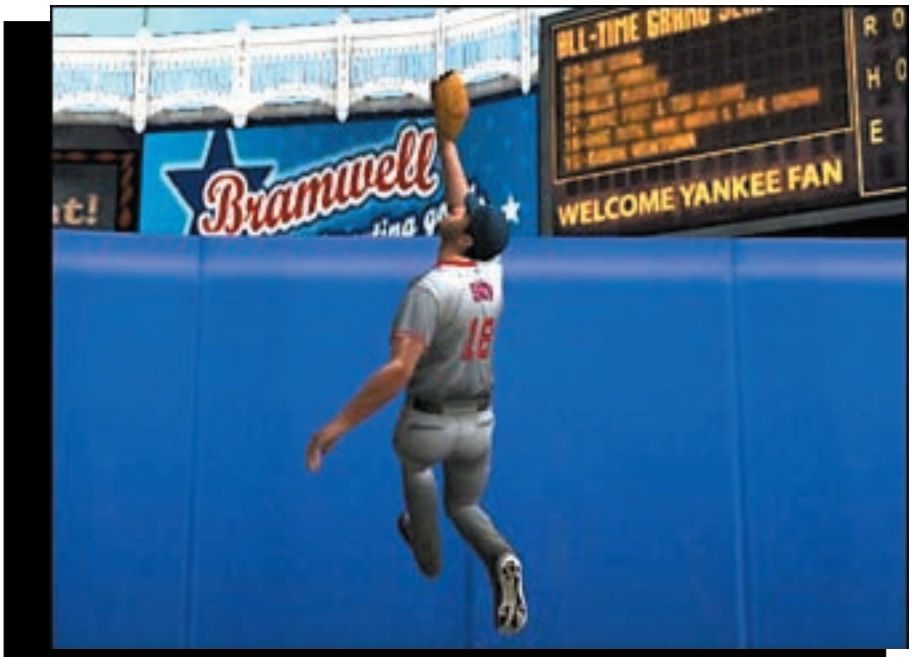
Dynasty mode: 10/10

Nếu đã là game thể thao không thể nào thiếu giải câu lạc bộ được. Năm nay, EA Sports áp dụng ý tưởng Dynasty mode có trong Madden 2004 để hoàn thiện những lỗi gặp trong MVP 2003. Kết quả thì thật tuyệt vời. Bây giờ, bạn có toàn quyền điều khiển đội bóng của bạn như một ông huấn luyện viên thật sự. Dưới quyền bạn không chỉ là đội bóng chày chuyên nghiệp trong Major League Baseball mà còn có các đội hạng AA và AAA nữa. Bạn có thể tạo một cầu thủ và cho anh chàng bắt đầu chơi ở giải nghiệp dư và từ từ chuyển lên giải cao hơn hoặc cho tuyển thẳng vào giải chuyên nghiệp để cố gắng đưa đội bạn giành giải vô địch World Series. Bạn có thể ký hợp đồng trao đổi cầu thủ với đội bạn hoặc có thể bán cầu thủ của mình cho câu lạc bộ khác tùy ý. Dynasty mode của MVP 2004 tuy không chi tiết như All Stars Baseball và MLB nhưng có thể đây là một điều tốt với bạn trừ khi bạn muốn bị thêm luật lệ ràng buột. Và nói ra có thể bạn sẽ không tin nhưng Dynasty mode có thể chơi tới 120 năm. Bạn có thể tự mình chơi tất cả các trận đấu hoặc cho máy mô phỏng chúng cho nhanh. Mô phỏng thì đơn nhiên là nhanh rồi nhưng bạn sẽ không chứng kiến được trận đấu ngoài việc thấy kết quả do máy tự chọn hiện lên. Kết quả do máy thì rất bấp bênh nên nhiều khi đội bạn sẽ bị thua một cách vô lý mà bạn không làm gì được.

Nhưng may thay trong MVP 2004 có chức năng mô phỏng theo hiệp. Tức là bạn coi kết quả của từng hiệp và có thể nhảy vào can thiệp nếu như bạn thấy máy đang "dội bom" đội mình thê thảm quá. Một giải thi đấu chuyên nghiệp Major League Baseball có tới 162 trận, các giải nghiệp dư AA và AAA cũng cỡ 140 trận. Tổng cộng trong một năm có tới khoản 300 trận có thể thi đấu. Nếu tôi dự tính một mùa giải tôi vừa chơi vừa mô

phỏng thì mất 2 tuần, 120 năm có thể mất đến 2400 tuần! Đây là vừa chơi vừa mô phỏng chứ tự chơi hết 300 trận/năm x 120 năm thì tôi không biết đến bao giờ mới xong. Mặc dù biết rằng không ai sẽ chơi tất cả các trận như vậy nhưng EA Sports vẫn cho khả năng này thì tôi thấy cũng khá vui. Chắc lúc đó cầu thủ ngôi sao hay huấn luyện viên danh tiếng bây giờ đi bán muối hết rồi thì những tài năng trẻ nào lên thay thế đây?

Mỗi năm trong Dynasty mode có những mục tiêu mà bản thân bạn là huấn luận viên cần phải đạt được. Nếu bạn đạt chỉ tiêu thì game sẽ thưởng cho bạn MVP point để unlock các phần bonus như các cầu thủ danh tiếng, sân thi đấu, quần phục hồi xưa. Các mode phụ trong game gồm có Homerun Derby để cho bạn thi đánh homerun, pitcher challenge thi ném strike out, và scenario editor cho bạn quyền tạo những trận thi đấu theo ý mình.



It's a Homerun!!! No, it is not. DOH!

Create a player: 5/10
Thú vui của các game thể thao là phần tạo cầu thủ. Đây là cơ hội cho gamer tạo bản thân ảo của mình trong game. Nếu ngoài đời mình không có khiếu để chơi như cầu thủ chuyên nghiệp thì trong game mình có thể thực hiện được giấc mơ này. Trong MVP 2004, phần Create a player (CAP) có phần kém xa các game khác của EA Sports như Madden. Tuy bạn có thể tạo mình giỏi ở chuyên môn nào, hình dáng ra sao nhưng trong game không có nhiều khuôn mặt cho bạn lựa chọn. Do đó khi bạn chơi các giải nghiệp dư, bạn sẽ phát hiện rằng mình có tới nhiều anh em cùng cha khác ông nội, có khuôn mặt y mình như đúc! Tôi có phần thất vọng là cuối cùng tôi phải tạo một tên mặt mày râu ria tùm lum để có thể nhìn khác người ta. Vậy mà cũng có vài cầu thủ cũng... "xấu trai" giống mình nữa mới tức.

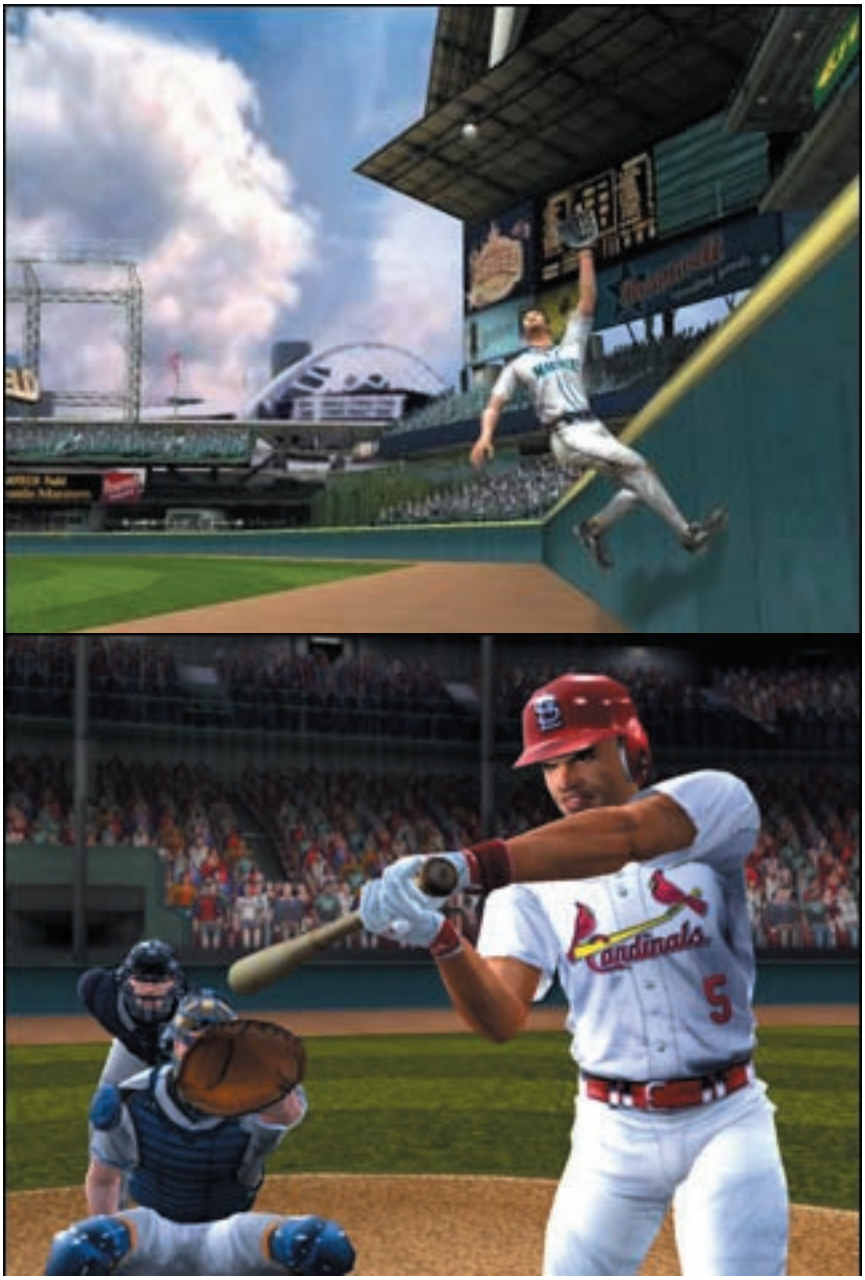
Graphics: 9/10
Mỗi câu lạc bộ đều có sân nhà khá giống ngoài đời. Bạn là fan của Chicago Cubs hay New York Yankees thì sẽ thấy rằng sân của đội mình được EA Sports thiết kế rất tỉ mỉ trong MVP 2004. Khi thi đấu vào đêm, sân sẽ có đèn chiếu sáng khắp nơi và khi bạn đánh được homerun thì còn bắn pháo bông để chúc mừng nữa. Một ưu điểm mới trong MVP 2004 là khán giả lần này là 3D. Nhưng đây cũng là khuyết điểm vì bạn sẽ thấy rằng EA Sports vẫn chưa bỏ nhiều thời gian vào phần này khi camera chiếu khán giả vì khán giả vẫn thẳng băng như là hình cắt ra từ giấy. Nói chung, bạn chỉnh chơi ở độ phân giải cao thì hình ảnh rất tuyệt đẹp. Có điều tôi cảm thấy các cầu thủ trong MVP 2004 còn thiếu một điểm gì đó khiến họ không được giống thật khi so sánh với game bóng chày MLB của hãng 989 Studios làm.

Gameplay: 10/10
Đối với nên công nghệ game hiện nay, đồ họa đẹp là điều cần thiết nhưng điểm thú hút người chơi game bóng chày không phải ở đồ họa đẹp mà chính là ở gameplay hay. Năm nay, Pure Swing System sẽ chơi người chơi khả năng điều khiển làm sao mình đánh banh. Pitcher ném 4-seam fast ball thẳng bạn? Đánh banh rơi sang bên trái. Pitcher ném slider gốc phải? Đánh banh xà lọt qua 1st base. Pitcher ném curveball lơ lửng ở HOT zone? Mau tiễn nó một chuyến du hành miễn phí ra khỏi sân lập tức! Như các trận thi đấu trên TV, MVP 2004 áp dụng HOT và COLD zone vào trong MVP 2004. Pure Swing System sẽ cho người chơi tận dụng khả năng đánh banh khi banh bị ném rơi vào các zone này. Lúc đầu chơi, tôi còn chưa quen với chức năng mới này nên không đánh được banh nào ra hồn cả. Nhưng sau khi hiểu được cách chơi thì tôi đã lợi dụng được những sai lầm của pitcher và trận nào tôi cũng đánh được homerun. Nếu Pure Swing System dùng để phản công thì Big Play Control là để phòng thủ. Bạn có thể để máy điều khiển hoặc tự mình điều khiển cũng được. Tôi thì thấy rằng khi để máy điều khiển thì cầu thủ mình thực hiện những pha chụp banh ngoạn mục nhiều hơn là tự tôi điều khiển. Ví dụ như một qua banh đáng lẻ là homerun nhưng nếu rơi xuống gần vách tường thì máy có thể điều khiển cầu thủ đạp lên tường ... chụp banh như các cầu thủ thật ngoài đời!

Pitcher cũng có nhiều kiểu ném bóng hơn và để ném banh giỏi trong MVP 2004 thì đòi hỏi tài nghệ của người chơi chứ không thể nào ném khơi khơi được. AI của MVP 2004 khá tốt nên những lỗi của bạn thì đều bị chúng tận dụng tối đa, dẫn đến những cú homerun mà bạn phải lắc đầu than thở. Bạn đang dẫn trước 5-3 ở hiệp cuối, nhưng chỉ trong giây phút lơ là thì sẽ trả giá ngay lập tức. Một 2-run homer đủ để máy hòa 5-5; 3-run homer hoặc grand slam đủ chuyển bại thành thắng ngay lập tức. Ngoài ra, một điểm mới giúp tạo trò chơi thật hơn là Player Happiness, hay sự vui vẻ của cầu thủ. Sự vui vẻ của cầu thủ khi thi đấu sẽ ảnh hưởng toàn đội, Team Chemistry. Nếu các cầu thủ của đội bạn đều vui vẻ, hoà thuận với nhau thì tất cả đều thi đấu tốt nhưng ngược lại, nếu ai ai cũng chán nản, buồn bực thì đội bạn sẽ thi đấu kém hiệu quả.

Ưu điểm cuối cùng cũng không kém quan trọng trong MVP 2004 là quyền điều khiển gameplay sliders. Nếu bạn cho rằng nhà sản xuất vẫn chưa tạo cách chơi bóng chày thực tế thì bạn có thể vào đây chỉnh lại theo ý mình. Bạn có thể điều khiển khả năng đánh bóng của cầu thủ máy và cầu thủ mình điều khiển, khả năng ném bóng, tốc độ chạy, steal base, v.v. Nói chung, tất cả những yếu tố của trận đấu có thể điều khiển bằng Gameplay Control. Bây giờ bạn không thể nào than phiền là game không thật nữa vì muốn game không thật hay thật là tùy bạn điều chỉnh thôi. Một thành viên chơi game bóng chày kỳ cựu ở GameFAQs đã đăng bảng sliders để giúp tạo trò chơi thực tế hơn. Bạn có thể tìm hiểu ở topic có tên Pared's MVP Baseball 2004 Gameplay sliders.

Về phần âm nhạc thì tôi không có ý kiến gì vì đây tùy sở thích của mỗi người. Tôi thích không có nghĩa là bạn sẽ thích và ngược lại.



Kết luận, khi ghé quan MVP Baseball 2004 board ở GameFAQs, tôi có thể hiểu tại sao có nhiều gamer mê bóng chày tụ tập ở nơi này. MVP 2004 quả thật là một game bóng chày khá hay. Tuy chưa biết MVP 2004 có thể là best game trong năm hay không vì các game bóng chày của các hãng khác chưa có phát hành, nhưng EA Sports đã chứng tỏ mình có khả năng tạo lại những game bóng chày hay như thuở xưa. MVP 2004 có thể là sự chọn lựa tốt nếu bạn muốn tìm hiểu thêm về cách chơi môn thể thao bóng chày cũng như tại sao hàng triệu người Mỹ, Nhật và Trung Mỹ lại say mê môn thể thao này. Nếu bạn là PC gamer thì MVP 2004 là game bóng chày duy nhất bạn có thể chơi được trong năm.

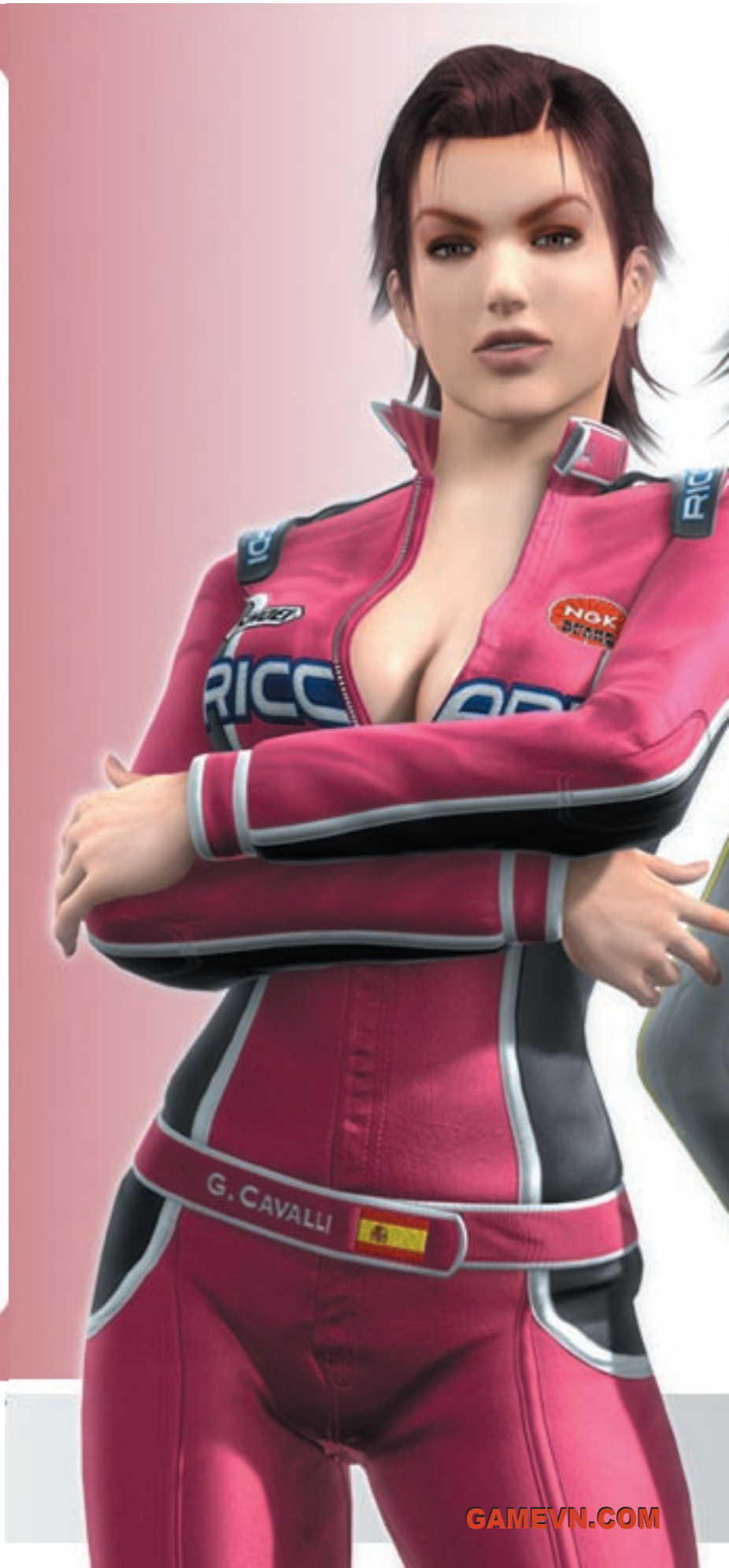
-Hung Long

Minimum RequirementsSystem: Pentium III 700,128 MB RAM, VGA 32 MB, 1300 MB diskspace

R:RACING EVOLUTION

Hệ máy: PS2
Phát hành: Namco
Players: 1-2
Thể loại: Đua xe

namco



GAMEVN.COM

R:RACING EVOLUTION

Thích hợp cho Ridge Racer fan.

PS2

Năm công ty làm game console lúc nào cũng được sự chú ý của tôi là Square (bây giờ SquareEnix), Namco, Tecmo, Konami và Capcom. Mỗi lần tôi đọc review nào đánh giá game của những công ty này thấp thì tôi càng tò mò và muốn chơi các game đó hơn. Đôi lúc sau khi chơi xong tôi cũng đồng ý với các review đó nhưng cũng có lúc tôi không đồng ý với những bài đánh giá như vậy. Unlimited Saga của SquareEnix thì tôi đồng ý dở nhưng khi đọc review của tạp chí game EGM, PSM đánh giá RRE thấp thì tôi không đồng ý chút nào. Cũng phải nói chính vì tôi thấy mấy bài review chê RRE quá nên tôi mới tò mò chơi nó và phát hiện RRE không có tệ như người ta bàn tán.

Chắc bạn thắc mắc game RRE tôi đang nói là game nào thế. RRE là tên viết tắt của game R: Racing Evolution. Reiko Nagase. Ai Fukami. Bất cứ gamer nào yêu thích loạt game đua xe Ridge Racer của hãng Namco cũng đều biết hai cái tên này. Không như phong cách đua xe mô phỏng của dòng game Gran Turismo, Ridge Racer series chỉ chú trọng về phong cách đua dạng arcade. Ấn tượng nhất là game Ridge Racer Type 4 (RR4) trên PlayStation vào năm 99. Với Story Mode và gameplay thật phong phú, tôi nhớ lúc đó đã ngồi chơi với em tôi nhiều đến nỗi hai ngón tay cái bị phồng lên luôn. Thế nhưng khi Ridge Racer V (RR5) được tung ra trong đợt game đầu tiên phát hành cùng với ngày máy PlayStation 2 ra đời năm sau, tôi thật hoàn toàn thất vọng vì RR5 không còn giữ lại cách chơi phong phú từng có trong RR4 nữa. Đổi ngược lại của những lời quảng cáo, khen ngợi rầm rộ trước ngày game phát hành, tôi chỉ thấy RR5 là một game được thực hiện một cách gấp rút để kịp thời gian phát hành chứ không có được sự đầu tư kỹ lưỡng của nhà sản xuất. Đã 3 năm trôi qua, nay hãng Namco quyết định đem lại dòng game đua xe của mình với cái tên gọi mới, R: Racing Evolution (RRE) cộng với nữ idol mới thật duyên dáng, Rena Hayami.

GAMEVN.COM

ĐÁNH GIÁ

CALSONIC SKYLINE

PANTERA GTS-S

INTEGRA TYPE R

Infineon AUDI R8

EXP SPEED 8

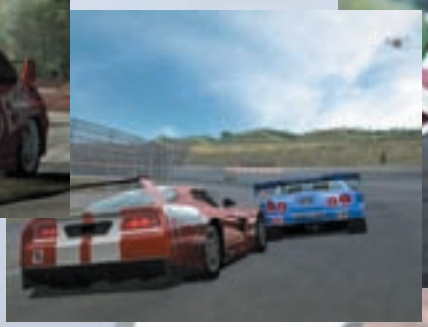
IMPREZA WRX STI RALLY CAR

ALPINE A110 RALLY CAR

CHARGER R/T DRAG CAR

Tôi không nhớ kể từ khi nào nhân vật nữ trở thành một yếu tố quan trọng trong videogame (có lẻ bắt đầu từ Dead or Alive và Tomb Raider) nhưng xem ra bây giờ hãng Namco cũng tham gia vào phong trào này như bao hãng khác. Reiko Nagase được nhớ mãi bởi nụ cười thật tươi trong đoạn phim intro game RR4, Ai Fukami được nhớ mãi bởi nốt ruồi son và mái tóc keo su và bây giờ mỗi lần nhắc tới cái tên Rena Hayami thì người chơi sẽ nhớ đến khuôn mặt thật dễ thương, đầy cảm tình của cô ấy. Lần đầu tiên trong loạt game đua xe của Namco, nữ idol không phải là những cô gái đứng phất cờ khởi hành mà cô lại là nhân vật chính, người lái xe trong các cuộc đua. Khi từ lúc bạn bỏ disc vào trong máy PlayStation 2 thì đoạn phim intro đầu tiên chiếu cảnh giữa hai kỳ phùng địch thủ, Rena và Gina gặp nhau, sẽ in sâu vào trong trí nhớ của bạn. Trong suốt quá trình chơi Racing Life mode, bạn sẽ thấy những cảnh CG ngắn khác để miêu tả cốt truyện mỗi lần bạn thắng một chapter. Rất tiếc, những đoạn CG này rất ngắn và không được công phu như phim intro nhưng game có tới 14 chapter lận nên có lẻ không nên được voi đòi tiên. Đây là game đua xe chứ có phải là Final Fantasy đâu. Cốt truyện của RRE theo tôi cũng rất khá nhưng vẫn chưa hay bằng trong RR4. Rena sẽ từ một cô tài xế bình thường lái xe cứu thương trở thành tay đua nữ khét tiếng trong làng đua. Làm sao thì Rena phải nhờ bạn đó.

Nhắc tới gameplay, đúng là khi đua xe ở màng hình người thứ ba (tức thấy cả chiếc xe) thì rất khó chịu. Chiếc xe giống như đang chạy trên đường băng hơn là đang chạy trên đường trán nhựa vì nó có thể tự chao đảo mà mình không thể điều khiển gì được. Đây đúng là một lỗi thật đáng tiếc trong RRE nhưng lỗi này có thể khắc phục được nếu bạn đua ở màng hình người thứ nhất (tức bạn như đang ngồi trong xe). Khi chơi bất kỳ game đua xe nào, như Need for Speed Underground mới đây chẳng hạn, tôi đều chơi ở màng hình người thứ nhất cho nên cái lỗi này trong RRE không có ảnh hưởng đến tôi. Tiếp theo, nếu bạn đọc review Gamespot thì có đoạn than phiền phần control game kém tự nhiên. Để khắc phục, bạn vào Option trong Car Setting Menu. Bạn nên hạ Steering Response càng thấp càng tốt và tắt đi phần Brake Assist. Có thể phần auto điều khiển chính là lỗi làm điều khiển của game kém tự nhiên. Nếu bạn đã chỉnh xong rồi thì bảo đảm bạn sẽ cảm thấy RRE không có tệ như những người đánh giá kia viết. Đơn nhiên để lái thật tốt, bạn cũng nên nhớ một điều cần thiết khi lái xe: quẹo cua lúc nào cũng phải bớt ga. Điều này thật là quan trọng trong RRE nếu như bạn không muốn xe mình quay nhưng chong chóng khi quẹo cua với tốc độ cao. Drive defensely, safety first! Nói chung, theo tôi, gameplay của RRE không tệ.



Ngoài Racing Life mode ra, game còn có Event Omnibus mode, nơi mà bạn sẽ bỏ nhiều thời gian để chơi sau khi chơi xong cốt truyện của Rena. Event Omnibus có rất nhiều thử thách và cơ hội để bạn unlock đa số các bí mật còn lại trong game. Arcade mode thì như tên gọi, bạn chọn xe, chọn đường đua, chọn địch thủ, quy định bao nhiêu vòng rồi đua thôi. Versus mode để chơi hai người và Collection mode cho bạn xem lại những đoạn phim CG mà bạn đã thấy trong Racing Life mode.

Graphics trong game tuy có đẹp nhưng nó vẫn chưa thể nào so sánh với Gran Turismo 4 sắp ra vào tháng 2 tới được. Mặc dù vậy, tôi vẫn thích nhìn các chiếc xe chiến như Dodge Viper, Saleen S7, Subaru WRX Sti, v.v. Các vòng đua được tạo khá tỉ mĩ nhưng cũng chưa đến mức làm tôi phải ồ lên một tiếng. Làm được chuyện này thì chỉ có Rena thôi. Âm thanh của RRE hay tầm cỡ RR4 và hơn RR5 là cái chắc. Tôi thích nhất khả năng nghe Radio vì tôi có thể nghe các đối thủ nói gì trong lúc đua. Phần voice của nhân vật thì tôi cảm thấy không được xuất sắc lắm. Đây là một bệnh di truyền mà các game Nhật khi đem sang tiếng Anh đều mắc phải. Tôi nghĩ các chi nhánh của các hãng Nhật ở Mỹ nên chú tâm đến vấn đề này hơn. Nếu cần thiết thì có thể học hỏi vài chiêu của Working Design, hãng chuyên phiên dịch và lồng tiếng nhân vật tiếng Anh thật hay trong game.

R: Racing Evolution là một game đua xe kỳ lạ. Ban đầu bạn chơi thì sẽ không thích nó nhưng nếu bạn càng chơi thì sẽ thấy nó không tệ như lúc đầu bạn nghĩ. Có lẻ công lao lớn nhất để cho những người chơi game nhận ra được điểm này là nhờ vào Rena Hayami. Tôi nghĩ nếu như Rena không phải thật xinh và dễ thương thì tôi đã không bỏ nhiều thời gian vào chơi game này và phát hiện ra RRE không có tệ như các reviewer đã đánh giá. Kết luận, nếu bạn cho mình là người có kiên nhẫn, là die-hard fan của game đua xe thì phải thử qua R: Racing Evolution. Nếu bạn ở Mỹ thì hãy rent về chơi trước do đây là đánh giá của cá nhân tôi chứ không phải bạn. Tôi thấy nó không tệ nhưng người khác không nghĩ vậy và ngược lại.

-Hung Long

Rating:

8.0/10

REIKO NAGASE

BLOODY ROAR 4

Chưa đủ để thõa mãn BR fan.

MATURE 17+ M ESRB

Hệ máy: PS2
Phát hành: Hudson
Players: 1-2
Thể loại: Fighting

PS2 Đối với nhiều người hâm mộ thể loại song đấu thì chắc hẳn Bloody Roar vẫn là sự lựa chọn số một. Nhớ lại vài năm trước, Hudson vẫn là một hãng sản xuất trò chơi nhỏ nhưng khi hai phiên bản Bloody Roar (BR) ra đời trên hệ PlayStation1 là BR1 và BR2 thì cả giới gamer sửng sốt và ngạc nhiên bởi cách đánh kết hợp người với thú khá lạ. Tiếp theo BR3 được phát hành trên PS2, BR4 là phiên bản tiếp nối trong loạt Bloody Roar Series với nhiều tính năng mới trong trò chơi. Bloody Roar 4 được phát hành vào trung tuần tháng 11 - tháng của nhiều trò chơi xuất sắc. Bloody Roar 4 là phiên bản thứ sáu trong loạt game song đấu 3D của Hudson, các phiên bản khác của BR cũng được phát hành gần đây như Bloody Roar: Extreme cho hệ Xbox và Bloody Roar: Primal Fury cho hệ GameCube. Nếu bạn đã chơi bất kì phiên bản BR nào trong những năm qua thì bạn sẽ thấy được sự khác biệt trong phiên bản mới này. Đó chính là gameplay.

Bloody Roar 4 thật sự có cốt truyện thú vị. Khác với các phiên bản trước thay vì cốt truyện được thể hiện qua các tấm hình (v.d BR2 với 137 hình), lần này, Hudson đã cho thêm phần chế độ cut-scene (Film) và cũng có lồng tiếng vào (dù mặt này còn hạn chế), cũng có trong phần Arcade mode.

ƯU ĐIỂM:
+Career mode
+Đồ họa có tiến bộ
+Cách chơi khá dễ sử dụng

KHUYẾT ĐIỂM:
-Âm thanh, cut-scene tệ
-Tutorial không hữu dụng

LỜI KẾT:
Chỉ tạm ổn chứ chưa được xuất sắc để làm hài lòng fan.

7.5/10

Có nhiều câu chuyện người chơi có thể phát hiện liên quan đến nhau như chuyện giữa Xion và Nagi, giữa cha con Gado và Shina... nhưng bạn hãy chú ý đến cô bé Mana, có thể bạn sẽ biết nhiều điều của các nhân vật khác qua cô bé đấy. Hãy khám phá! Ryoho là một nhân vật mới trong Bloody Roar series, bạn sẽ thấy anh ta dùng sức mạnh chân chính của mình để chiến thắng cái bóng đêm trong sâu thẳm cõi lòng anh ta. Thật sự cốt truyện của BR4 đã gây hấp dẫn cho nhiều người chơi, với phong cách thể hiện mới và sự kết hợp với các cốt truyện của các nhân vật mới đã tạo nên một cốt truyện thực sự thú vị. Tôi chắc rằng, bạn sẽ không tiếc nếu chơi xong phần Arcade mode và xem giới thiệu cốt truyện qua các cut-scene và tìm hiểu nó.

Nhìn thoáng qua, BR4 được phân biệt rõ ràng với Tekken 4 của Namco, Virtua Fighter 4: Evolution của Sega. Bloody Roar 4 có đến mười tám tính năng khác nhau rất thú vị, bao gồm như các nhân vật của chúng ta sẽ mạnh hơn, người chơi có thể biến thành quái vật để có thể tung ra các tuyệt chiêu và dĩ nhiên con quái vật biến hình ấy cũng trở nên mạnh mẽ hơn như werewolves, were-tigers, werelions, wererabbits, werebeetles, wereiguanas, v.v. Cốt truyện cho từng nhân vật rất hấp dẫn; có đến chín cấp độ khác nhau làm trò chơi trở nên phong phú hơn rất nhiều. Một điểm mạnh của BR4 là công nghệ 3D được phát triển mạnh, bạn có thể cảm nhận được những đòn tấn công của mình lên đối thủ qua sự kết hợp giữa âm thanh và đồ hoạ của trò chơi. Một điều nữa là nhiều nhân vật mới xuất hiện trong BR4 như: Nagi, Reiji, Ryoho, Mana.

Các ý tưởng về quái vật khổng lồ được áp dụng thi đấu là mấu chốt của trò chơi. Ngoài sự biến đổi của đặc tính abilities, các chiến sĩ trong BR4 có thể đáp ứng được những gì bạn mong đợi ở một chiến sĩ trong trận song đấu. Mỗi chiến sĩ đều có thể tung ra những cú đấm liên hoàn, những cú cước đẹp mắt và hiểm hóc. Các chiến sĩ không chỉ có các đòn tấn công và tuyệt chiêu tuyệt vời mà còn có các thế phòng thủ khác.Trò chơi có độ khó trung bình, nhưng kỹ năng (skill) của bạn cần phải tốt, bởi lẽ nếu bạn đã tự tin về trình độ của mình trong các phiên bản trước thì với BR4 đó không phải là vấn đề đối với một trò chơi có nhiều sự thay đổi.

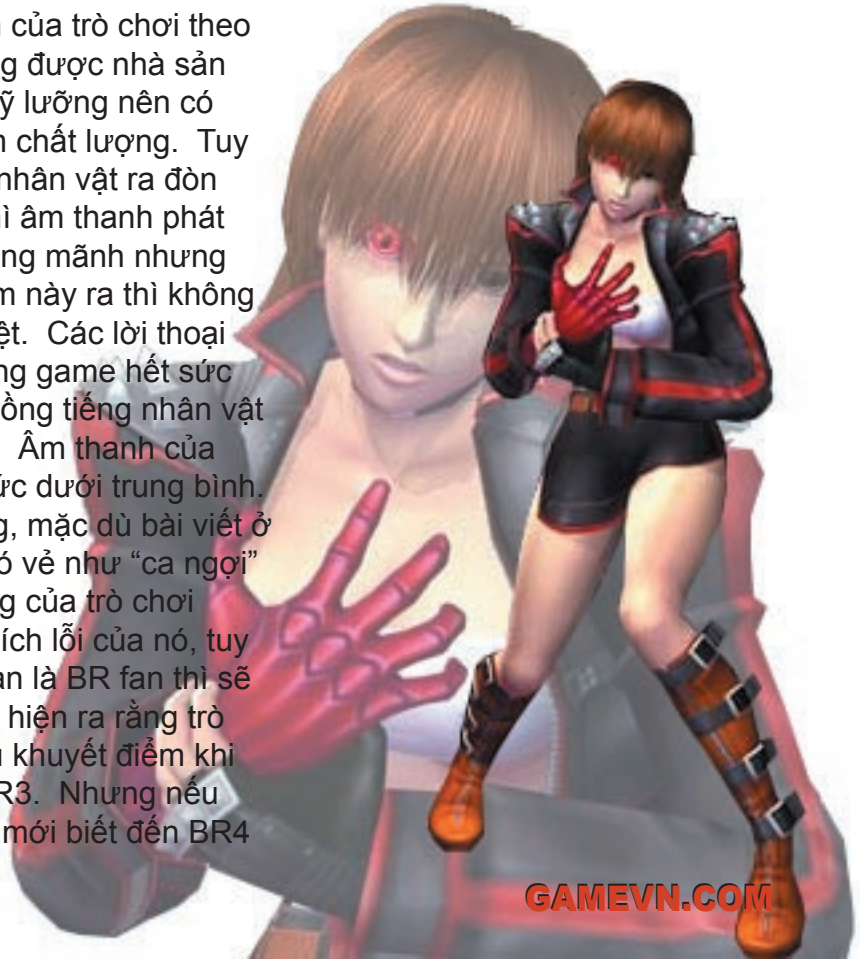
Bạn sẽ thấy trong BR4 có những nhân vật còn ẩn, tức là muốn chơi nhân vật đó, bạn cần phải có điều kiện để trao đổi và một tính năng mới ra đời trong mỗi trận đấu. Nếu bạn là người thắng cuộc thì bạn sẽ lấy được điểm DNA. DNA được tượng trưng như điểm mà bạn kiếm được sau mỗi trận đấu để có thể đổi lấy nhân vật còn trong vòng bí ẩn kia. Ngoài ra nó có thể trang bị cho abilities, qua đó bạn có thể phát triển đặc tính riêng của mình. Gameplay của trò chơi có điểm mới là trận đấu chỉ kết thúc khi máu của hai dạng người và quái vật hết. Bạn có thể hết máu của dạng người nhưng vẫn còn tiếp tục đánh ở dạng quái vật. Thật sự thì vài đặc tính mới khiến các quái vật biến hình trở nên mạnh mẽ hơn và làm cho người chơi trở nên thú vị với trò chơi hơn rất nhiều.

Về đồ hoạ, Bloody Roar 4 vẫn được phát triển hơi khá về mặt này. BR 4 có thêm phần hiển ứng ánh sáng rất đặc biệt. Nhưng menu của trò chơi thì chẳng hấp dẫn tí nào, tôi thực sự thấy nó còn "xấu" hơn cả phiên bản 3. Nói chung, đồ hoạ Bloody Roar 4 là điểm mạnh nhất nhưng thật sự, vẫn chưa có gì để nói là có những nét đặc trưng nhiều.

Âm thanh của trò chơi theo tôi chắc không được nhà sản xuất đầu tư kỹ lưỡng nên có phần hơi kém chất lượng. Tuy rằng mỗi khi nhân vật ra đòn tuyệt chiêu thì âm thanh phát ra hết sức dũng mãnh nhưng ngoài ưu điểm này ra thì không còn gì đặc biệt. Các lời thoại tiếng Anh trong game hết sức khô khan và lồng tiếng nhân vật kém đặc sắc. Âm thanh của BR4 chỉ ở mức dưới trung bình.

Cuối cùng, mặc dù bài viết ở trên của tôi có vẻ như "ca ngợi" sự thành công của trò chơi hơn là phân tích lỗi của nó, tuy nhiên, nếu bạn là BR fan thì sẽ dễ dàng phát hiện ra rằng trò chơi có nhiều khuyết điểm khi so với bản BR3. Nhưng nếu bạn là người mới biết đến BR4 thì trò chơi thật sự không tệ đâu. Bạn có thể bị cuốn hút bởi cách đối kháng nữa người nữa thú như lần đầu tiên tôi bị BR1 thu hút cho đến nay. Hãy chơi thử và nêu đánh giá riêng của bạn.

-Leon Scott Kennedy



GAMEVN.COM

DEAD OR ALIVE
ONLINE
よみがえる傑作
もっと綺麗に
たたかうゲーマーたちへ
もっと楽しく
Xbox Live対応
HDTV(D2)対応
ワイドTV対応
TECMO
XBOX
ONLY ON XBOX
DEAD OR ALIVE
ONLINE

Game đối kháng 3D đầu tiên chơi online!

Tokyo Xtreme Racer 3

Game hay đã bị bỏ quên.

EVERYONE E

Hệ máy: PS2
Phát hành: Crave
Players: 1-2
Thể loại: Đua xe

PS2

Trước khi tôi được người bạn giới thiệu Tokyo Xtreme Racer Zero (TXR0), tôi chưa bao giờ nghe đến tên của dòng game này. Nếu có người hỏi tôi có chơi game đua xe xa lộ Nhật Bản chưa thì tôi càng cảm thấy mình hình như mới từ trên trời rơi xuống. Quả thật dòng game Tokyo Xtreme Racer của hãng Genki không được quảng cáo rộng rãi nên việc gamer không biết đến là chuyện thường tình. TXR0 trở thành game đua xe đường phố đầu tiên mà tôi có cơ hội chơi qua và kể từ đó đặc biệt kết các game đua xe kiểu này. Cũng như TXR0, TXR3 được phát hành một cách âm thầm, lặng lẻ. Và lần này, chính tôi lại là người giới thiệu cho bạn tôi game đua xe xa lộ Nhật Bản mà hai thằng thích đã có phiên bản tiếp theo. Tuy TXR3 chưa phải là hoàn hảo nhưng với giá 20 đô cho một game gốc mới ra thì đúng là tuyệt vời.

Graphics: 7/10

Đồ họa trong TXR3 tuy có nhìn đẹp hơn TXR0 nhưng vẫn chưa thể nào bì kịp với những game đua xe hạng nặng như Gran Turismo 3 được. Điều này cũng không thành vấn đề vì nếu gamer mà muốn chơi có đồ họa đẹp thì đã không chọn TXR3 chơi rồi. TXR3 bổ sung hiệu ứng thời tiết như mưa, sương mù và sấm sét trong đêm vốn không có trong TXR0. Có một điều

ƯU ĐIỂM:
+Đồ họa có tiến bộ hơn TXR0
+Vô số cách nâng cấp xe
+Danh sách xe đa dạng
+Cần một thời gian lâu để thắng

KHUYẾT ĐIỂM:
-Lỗi đua với tay đua thứ 598
-Music không đa dạng.

LỜI KẾT:
Racing fan thích nâng cấp xe thì không thể bỏ qua game vừa hay vừa rẻ này.

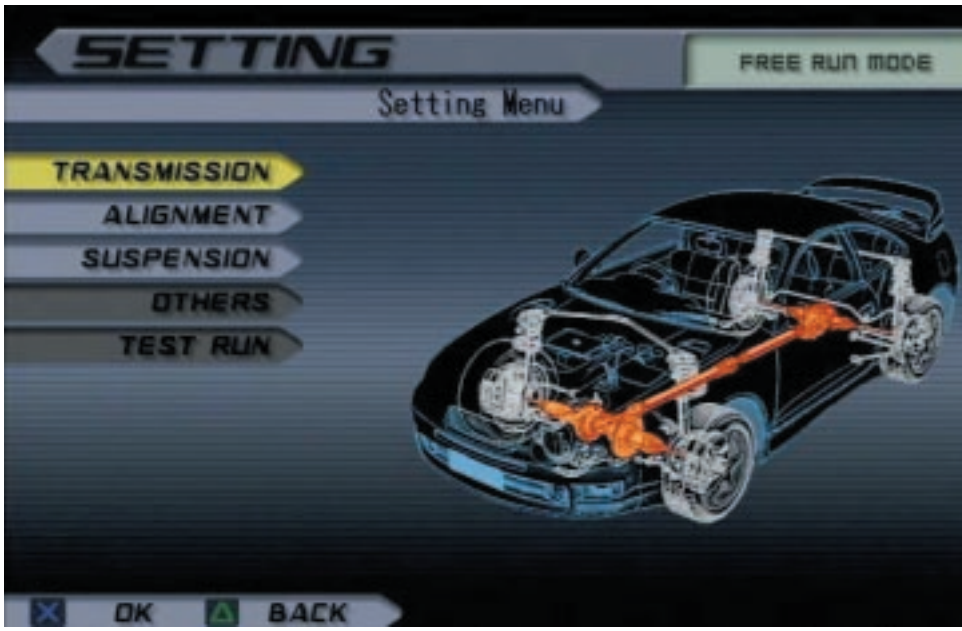
8.2/10

làm tôi thắc mắc trong TXR3 là ngoài xe của các tay đua ra thì không có xe đi đường nào khác ngoài chiếc xe van vàng mang tên Genki chạy cả. Tuy xe đi đường nào cũng là chướng ngại vật nhưng chỉ có một loại thì thật thất vọng. Phải chăng hãng Genki có điều lệ gì bị bắt buộc phải làm như vậy vì TXR0 vốn có đầy đủ loại xe đi đường mà.

Gameplay: 10/10

Đây mới là nguyên nhân chính tại sao những racing gamer không thể nào thiếu TXR3 trong bộ sưu tập game của mình. Cũng như Midnight Club II và Need for Speed: Underground, TXR3 cho bạn cơ hội nâng cấp những chiếc xe du lịch bình thường thành những nàng công chúa rực rỡ trong đêm tối. Bạn có thể chỉ là một tay đua không có tên tuổi nhưng rồi sẽ trở thành hoàng đế của đường phố về đêm. Như truyền thống gameplay của dòng game Tokyo Xtreme Racer, bạn sẽ lái xe trên xa lộ và thách đấu với các tay đua khác. Cả hai bên sẽ phân tài cao thắng dựa trên hai thanh máu như trò đối kháng. Kẻ nào bị đối phương bỏ lại phía sau sẽ từ từ bị mất máu và bị thua cuộc khi thanh máu cạn. Nếu thắng cuộc, bạn sẽ được tiền thưởng, đi nâng cấp đồ phụ tùng, thách đấu với các tay đua khác cho đến khi gặp mấy đàn anh của các băng nhóm này xuất hiện. Trong game có tổng cộng tới 600 đối thủ chờ bạn thách đấu. Rất tiếc một điều là game có một lỗi khó chịu. Để có thể thách đấu tay đua thứ 599th thì bạn phải dùng game-shark mới unlock được. Bản thân tôi không có gameshark nên mãi mãi chỉ ở mức 99% completed mà thôi.

TXR0 chỉ cho phép người chơi đua xung quanh thành phố Tokyo nhưng với phiên bản 3 này thì hãng Genki đã bổ sung thêm hai thành phố mới: Yokohama và Nagoya. Mỗi thành phố đều có "trùm" canh giữ.



Bạn không thể thách đấu các vị này mà chính họ sẽ tìm bạn thách đấu một khi bạn đã hạ gục các đàn em trong thành phố. Xe của các trùm đều thuộc hạng cao cấp nên để thắng họ thì còn tùy vào khả năng của bạn, xe của bạn và vài chút may mắn. TXR3 không phải là game dễ. Nếu bạn chưa chơi TXR0 thì có lẻ lần đầu tiên cầm controller chơi TXR3 sẽ không quen tay. Nhưng một khi bạn quen với cách sử dụng và bắt đầu thắng thì game sẽ hết sức lôi cuốn. Bạn sẽ ngồi đếm tên trong danh sách để kiếm thách đấu những tay đua mà bạn chưa hạ chúng . Game được chia ra làm 2 giai đoạn. Giai đoạn đầu thì các trận đua tương đối dễ nhưng từ giai đoạn hai thì đường phố sẽ mở rộng hơn và độ khó cũng tăng lên rất nhiều. Máy sẽ sẵn sàng dùng NOS để rượt theo bạn nếu bị bạn bỏ xa ở sau và cũng không ngần ngại sử dụng thủ đoạn để cho xe bạn bị va vào tường và mất khả năng điều khiển. Tuy các vòng đua về sau rất

khó, người chơi vẫn có thể thắng máy ở các đoạn đua quanh co. Máy sẽ chạy theo đúng lệ là quẹo cua phải giảm ga. Nếu bạn có thể vẫn đạp ga và drift một cách tài tình thì máy sẽ không là đối thủ của bạn... well, almost.

Bạn vừa mới chơi qua NFS Underground và cảm thấy thú vị với cách nâng cấp xe ư? Một điều TXR3 vượt trội hơn NFS Underground chính là ở phần này. Phần nâng cấp xe quả thật rất là tĩ mĩ hơn NFS Underground nhiều. Bạn không chỉ nâng cấp xe bằng qua hệ thống aerodynamic: front/rear bumper, spoiler, hood, skirts, fenders, và mirrors, mà còn có thể điều chỉnh độ cao, cân nặng, tay lái, bánh lái, v.v. Nếu bạn muốn xe mình quẹo cua dễ điều khiển thì cần phải hạ thấp xe xuống, điều chỉnh bánh lái, gắn spoiler (đuôi) carbon; muốn xe chạy nhanh hơn thì cần phải giảm sức nặng, thay đổi vỏ bánh xe. Thành ra việc nâng cấp xe không còn đơn giản như trong NFS Underground nữa. Mỗi thay đổi của bạn đều có ảnh hưởng đến khả năng của xe bạn khi đua. Với lại, khi đua bạn cũng sẽ thấy thanh nhiệt độ của máy xe bạn. Nếu bạn sử dụng boost thì nhiệt độ sẽ tăng lên rất nhanh. Một khi nhiệt độ lên tới mức đỏ thì đó là lúc bạn quay về garage, chấm dứt một đêm thi đấu vì cho dù bạn có ở lại cố đua tiếp thì máy xe cũng sẽ bốc khói và cũng không đem lại chiến thắng nào. Vỏ bánh xe cũng có ảnh hưởng khả năng bạn điều khiển nếu trong một đêm bạn đua khá nhiều lần. Một khi xe bạn đã chạy được hơn 1245 miles thì bạn sẽ có cơ hội engine swap (đổi loại máy). Bạn có thể chọn một trong 7 loại máy turbo hay không turbo, từ I4 tới V8 hoặc tới rotary. Mỗi engine đều có ưu điểm và khuyết điểm - ví dụ như V8 là có maximum speed cao nhất nhưng I6 thì lại tăng tốc độ nhanh hơn. Các engine này khá đắc tiền nên bạn phải chọn lựa kỹ càng kẻo hối hận.

Nói đến game đua xe thì càng không thể không nhắc đến các xe trong game được. Lần đầu tiên trong lịch sử TXR series, thay vì sử dụng những con số thay thế cho tên xe, hãng Genki đã mua bản quyền để có thể để tên thật. Bạn không cần phải ngồi đoán Type-AB12C4 là xe gì nữa. Danh sách xe cũng đa dạng từ hãng Nhật được yêu chuộng như Toyota, Nissan, Mitsubishi cho đến các hãng như Gamballa, Lotus của Âu Châu và Ford, Chevy, Dodge của Mỹ. Tuy nhiên, do hãng Honda không đồng ý cho xe mình được sử dụng trong game nên xe Honda không có mặt trong TXR3. Nói chung, theo tôi, thiếu vắng hãng Honda cũng không làm giảm gameplay chút nào, ngoại trừ bạn là người yêu thích xe của hãng này.

Ưu điểm cuối cùng trong TXR3 chính là khả năng sơn xe. Sơn ở đây không phải là chỉ chọn màu sắc, kiếm vài cái logo hay vài kiểu decal dán lên mà là tự tay người chơi design đấy. Với khả năng này, bạn có thể design những kiểu độc nhất vô nhị, tạo thêm phần đặc biệt cho xe của bạn. Thời gian bạn bỏ ra design không cũng vài tiếng chứ không ít. Bản thân tôi cũng ngồi 3 tiếng đồng hồ để design cho chiếc Subaru WRX Sti và Mitsubishi Evo VII của mình nhưng vẫn chưa tài nào sánh bằng những tác phẩm độc đáo của một số gamer khác. Và có lẻ đối với những người reviewer chỉ chơi game một cách qua loa để có bài viết thì sẽ không bao giờ hưởng thụ được những ưu

điểm như thế này. Too bad.

Sound/Music: 7
Âm thanh của máy nghe khá rõ rệt và chân thật. Nhất là tiếng bánh xe cà sát mặt đường khi quẹo cua gấp hay tiếng xe va chạm vào thành tường. Nhạc trong game tuy nghe cũng tàm tạm nhưng cần có nhiều loại nhạc hơn. Hãng Genki không phải là hãng lớn như Polyphony Digital nên không có nhiều tài nguyên để thực hiện TXR3 như GT3 được. Vì vậy, tôi có thể thông cảm và không quan trọng hóa các chi tiết nhỏ nhặt như nhạc trong game.

Kết luận, Tokyo Xtreme Racer 3 là game đua xe thích hợp dành cho những racing fan. Nếu bạn tự nhận mình là fan của thể loại game này thì không thể nào chưa chơi qua TXR3 được. Mỗi chiếc xe sẽ cho bạn cách nâng cấp khác nhau và khiến bạn phải sử dụng cách chiến thuật khác khi thi đấu. Game có 600 đối thủ thì nếu bạn chơi mỗi ngày 2 tiếng thì cũng mất ít nhất vài tháng mới hoàn tất. Có điều tôi vẫn còn hơi bực mình về cái lỗi để có thể thách đấu tên Wanderer Whirlwind Fanfare thì cần có một số tiền khổng lồ 100,000,000 CP. Vì vậy, để qua lỗi này thì cần phải dùng gameshark để đạt số tiền khổng lồ chứ đua bình thường có vài ngàn thì biết khi nào mới xong. Mặc dù sau khi ngâm game mấy tháng trời chơi, tôi chỉ thắng được thắng mức tối đa 598 tay đua mà thôi. Còn thiếu tên Fanfare và trùm cuối. Chắc tôi sẽ mãi mãi ở mức "almost completed."

-Hung Long

FORD RACING 2

Best 10 bucks you've ever spent.

EVERYONE E

Hệ máy: PS2
Phát hành: Empire
Players: 1-2
Thể loại: Đua xe

PS2 Tôi tình cờ thấy Ford Racing 2 khi ra cửa hàng EB Games mua Tokyo Xtreme Racer 3 mấy tháng trước. Lúc đầu nhìn giá game chỉ có 10 đô (còn rẻ hơn TXR3 phân nữa) và bìa design không bắt mắt, tôi nghĩ rằng chắc game này chơi dở thậm tệ. Nhưng sau một hồi phân vân, tôi quyết định cứ mua đại về chơi thử cho biết, lỡ có chơi dở thì coi như mình làm rơi mất 10 đô thôi. Only 10 bucks so it's worth the risk. Ngược với những gì tôi nghĩ trong đầu, sau khi chơi liên tiếp mấy giờ liền tối hôm ấy, Ford Racing 2 (FR2) đã chứng minh với tôi là đừng bao giờ chỉ đánh giá chất lượng game ở vỏ bề ngoài mà phải chơi rồi mới biết.

Graphics: 7/10

Đối với một game được thực hiện với số tiền khá khiêm tốn, hãng Empire đã thực sự thành công ở lãnh vực này. Đồ họa đẹp tương đương với NFS Hot Pursuit 2. Các model xe được thiết kế chất lượng cao và các đường đua cũng rất là đa dạng và phong phú. Bạn sẽ có dịp đua ở xa lộ, thành phố, khu vua chơi, trường đua nascar cho đến trạm căn cứ quân sự ở ngoài xa mạc. Các vòng đua rất sinh động vì có những vật di chuyển như núi lửa nhân tạo phun nham thạch, cát bụi bị gió thổi bay, hay phản lực bay lượn trên bầu trời. Nói chung, lãnh vực đồ họa của FR2 không đẹp sắc sảo nhưng cũng không xấu

ƯU ĐIỂM:
+Đồ họa và âm thanh tốt
+Các kiểu challenge phong phú
+Nhiều loại xe Ford

KHUYẾT ĐIỂM:
-Xe không bị hư hại
-Replay kém tự nhiên

LỜI KẾT:
Với giá 10 đô cho một game gốc, bạn không thể nào thất vọng được. Chất lượng, gameplay, âm thanh đều tốt.

8.0/10

thậm tệ.

Gameplay: 9/10
Gameplay của trò chơi chỉ có thể diễn tả bằng hai chữ: tuyệt vời. Mặc dù game chỉ chú trọng đến các xe của hãng Ford nhưng trong game có tới hơn 30 chiếc xe từ cổ điển cho tới hiện đại ngày nay. Các xe cũng được chia theo phân loại: classic, modern, off-road, performance, và stock car. Bạn không những có cơ hội lái chiếc GT40 mà còn có thể lái những chiếc xe Mustang concept vốn chưa bao giờ được xuất xưởng. Để unlock được các xe, bạn cần phải thắng các Challenge. Và các thử thách này cũng hết sức sáng tạo như chạy đua với thời gian, drafting, racing out, driving skill hoặc một chọi một. Bạn sẽ bất ngờ với control của các xe không hề giống nhau. Điều khiển chiếc GT40 sẽ không giống như điều khiển Mustang hay Taurus khiến mỗi chiếc xe cho bản cảm giác hoàn toàn khác nhau khi đua. Tôi đây thích đua nhất là ở các vòng đua nascar và đua rally. Không như game Nascar Thunder 2004, control của các chiếc xe nascar trong FR2 rất dễ điều khiển và rất hứng thú. Đua rally cũng rất vui nhộn khi chơi với hai người. FR2 cố gắng tạo cho bạn cơ hội đua nhiều kiểu khác nhau và điều này chắc làm nhiều racing fan như tôi hài lòng.

Gameplay của FR2 hầu như hoàn mỹ ngoài replay có phần kém tự nhiên và một điểm tôi cảm thấy tiếc không có trong FR2 là khả năng làm xe bị hư hại. Như bao game đua xe có mua bản quyền hãng xe, FR2 cũng bị hợp đồng của các hãng cấm làm xe bị hư hại khi va chạm hay đụng nhau. Thành ra, nhiều khi chơi, bạn thật sự không thèm để ý đến việc sợ va chạm và cứ đụng túi bụi.

Sound 8/10
Mỗi xe đều có tiếng động cơ nổ khác nhau. Các vòng đua cũng có những

âm thanh phù hợp với phong cảnh. Music cũng có nhiều loại như rock, pop. Ngay cả menu cũng có giọng nói của một cô nàng nào đó nữa.

Thật sự thì Ford Racing 2 không thể nào vượt trội hơn các đàn anh Gran Turismo mình được nhưng đối với một game đua xe bình thường thì hãng Empire đã thực sự thành công tạo một game đua xe hay với số tiền tài trợ rất hạn chế. Nếu bạn hỏi tôi có game đua xe nào 10 đô mà hay không thì tôi sẽ trả lời là chỉ có duy nhất Ford Racing 2 mà thôi. Thật rất tiếc game này không được sự chú ý của gamer và báo chí game thì lại không quan tâm đến. Ford Racing 2 đã có chung số phận với Tokyo Xtreme Racer 3: game hay những đã bị bỏ sót. Nếu bạn muốn thử một game đua xe khác cũng khá hay là Super Truck Racing.

-Hung Long

FINAL FANTASY X-2

Yu-Ri-Pa kicks @$$.

Hệ máy: PS2
Phát hành: Square Enix
Players: 1
Thể loại: RPG

Sự chờ đợi cho bản sequel đầu tiên trong lịch game Final Fantasy, Final Fantasy X-2 (FFX-2) đã kết thúc sau hơn 1 năm các fan trông chờ mệt mỏi. Liệu FFX-2 có thể nối tiếp theo sự thành công của FFX 2 năm trước đây hay không?

Story: 8/10

Để diễn tả cốt truyện của FFX-2 thì cũng như là ngồi kể lại toàn bộ những gì xảy ra trong FFX. Vì vậy, để hạn chế thời gian, tôi xin vào thẳng vấn đề. Cốt truyện FFX-2 tiếp nối theo FFX sau khi Tidus, Yuna và tất cả nhóm thành công hạ gục Yu Yevon và đem lại eternal calm cho Spira mãi mãi. Với tia hy vọng rằng Tidus thật sự vẫn còn tồn tại ở đâu đó trong thế giới Spira, Yuna ra đi tìm chàng với Rikku. Yuna, Rikku, và Paine trở thành bộ ba của nhóm Sphere Hunter Gullwings chuyên đi săn lùng những quả sphere và dress-sphere đặc biệt. Hòa bình của thế giới Spira tưởng chừng sẽ tồn tại mãi mãi nhưng không bao lâu sau sự sụp đổ của đạo Yevon, một cuộc chiến tranh mới giữa hai phe đối lập mới, New Yevon và Youth League lại bắt đầu xảy ra. Bị chia phối bởi chuyện riêng tư của mình và sự hòa bình chung của toàn thể dân chúng Spira, Yuna phân vân không biết mình phải nên đứng ủng hộ phe nào.

Cốt truyện của FFX-2 theo

ƯU ĐIỂM:
+Job system
+Music
+Nhiều minigame và sidequest

KHUYẾT ĐIỂM:
-Đồ họa không thay đổi
-Cốt truyện quá ngắn

LỜI KẾT:
Hay nhưng vẫn xếp sau FFX một hạng.

8.5/10

tôi không tệ vì nó khá gắn bó với những gì đã xảy ra trong FFX. Ngay cả những người chưa bao giờ chơi FFX cũng có thể hiểu đôi chút về những gì đã xảy ra ở phiên bản trước qua những cảnh hồi tưởng và suy nghĩ của Yuna. Để tạo cốt truyện cho phiên bản sau phải ăn khớp với phiên bản trước là một chuyện không dễ dàng. Đối với fan đã từng chơi qua FFX thì sẽ rất thích thú khi thấy lại những nhân vật quen thuộc và những nơi mình đã vào sinh ra tử trong phiên bản trước. Bạn nhớ lần trước mình tới những nơi này là lúc thế giới Spira trong chiến tranh thì bây giờ phong cảnh khói lửa đó đã thay thế bởi bầu không khí hòa bình. Cốt truyện FFX-2 có 5 chapter nhưng lúc ban đầu diễn ra rất chậm và chỉ bắt đầu trở nên gây cấn vào cuối chapter 3. Bạn có thể mất tới 60 tiếng để chơi thắng FFX-2 nhưng nếu bạn tính lại thời gian mình level up thì sẽ phát hiện cốt truyện của FFX-2 rất là ngắn khi so sánh với FFX. Nếu như bạn không cần phải level up thì có thể thắng trong vòng 1/5 thời gian chơi đó. Tôi đây chơi game RPG không chỉ chú trọng tới gameplay mà còn tới cốt truyện nữa. Việc cốt truyện chỉ chiếm một thời gian ngắn ngũi là chuyện tôi không hài lòng chút nào. Vậy FFX-2 đâu khác gì game hành động.

Graphics: 7/10

FFX-2 sử dụng lại bộ graphic engine 2 tuổi của FFX do đó đồ họa trong FFX-2 không khác FFX bao nhiêu. Mặc dù tôi từng khen ngợi đồ họa FFX đẹp tuyệt, nhất là trong các cut-scene nhưng việc Square Enix bán game FFX-2 bằng giá FFX lúc mới ra mà lại sử dụng bộ engine cũ thì thật là thất vọng. Nếu game như Fatal Frame 2 có bộ engine đồ họa mới, mạnh mẽ hơn Fatal Frame 1 thì tôi thật mong muốn FFX-2 cũng được như vậy. Phải như FFX-2 được bán

với giá 30 đô thì tôi không có gì than phiền việc sử dụng lại bộ FFX engine, nhưng với 50 đô thì... tôi đòi hỏi phải cao hơn. Các cảnh CG trong FFX-2 cũng không nhiều như FFX nữa. Tôi chấm đồ họa FFX-2 với điểm 7/10 không phải vì xấu mà vì Square đã lười biếng.

Sounds/Music: 9/10

Lồng tiếng nhân vật FFX-2 vẫn là thành phần cast cũ của FFX tuy nhiên giờ đây họ đã điêu luyện hơn và đã không phạm lại những lỗi trước nước. Phần âm thanh cũng như đồ họa được lấy lại từ FFX. Các âm thanh vẫn không thay đổi. Duy nhất có phần âm nhạc thì FFX-2 được làm lại từ đầu và không còn nét nào giống nhạc FFX. Lý do cũng đơn giản vì ông nhạc sĩ tài ba Nobuo Uematsu không có soạn nhạc cho FFX-2 mà do nhạc sĩ khác thực hiện. Ngược với nhiều FF fan, tôi lại thích sự thay đổi này bởi vì thế giới

Spira trong FFX-2 đã không còn như thời FFX nữa. Âm nhạc phải nêu lên sự sống mới và những bài nhạc vui nhộn ấy đã xé tan bầu không khí ảm đạm vốn có trong FFX.

Gameplay 8/10

Nếu bạn mong muốn chơi lại FFX battle system trong game này thì sẽ không thể tìm thấy đâu. Battle system đã thay đổi trong FFX-2, thay thế phong cách turn-based là sự trở lại active-time battle. FFX-2 cũng khác FFX ở chỗ job system. FF fan đã từng chơi qua FFV hoặc FF Tactics sẽ cảm thấy quen thuộc với nhiều loại job trong đây, điển hình là những job như Warrior, Thief, White Mage, và Black Mage. Với nhiều kiểu job cho bạn lựa chọn và level up, mỗi trận đánh cũng đòi hỏi chút chiến thuật. Job system là những gì các FF Tactics fan hằng mong muốn và Square đã chuẩn tấu lời thỉnh cầu.

Ngoài job system giống FFV và FF Tactics ra thì FFX-2 còn giống game hành động như ở phần nhận mission. Mỗi chapter đều có từng nhiệm vụ để cho bạn hoàn thành. Khi bạn nhận nhiệm vụ thì cách di chuyển nhân vật của bạn sẽ có phần giống một game hành động hơn là một game RPG truyền thống. Trong những vòng có bực thang thì Yuna có thể leo và nhảy qua khoản trống. Để có thể coi the best ending, bạn cần phải hoàn tất 100% trong một lần chơi. Điều này thật sự rất khó nếu bạn chơi lần đầu tiên vì game có nhiều lựa chọn khiến bạn không ngờ đến kết quả. Vì vậy, nhờ có New Game+, FFX-2 là game FF duy nhất làm tôi phải chơi lại 2 lần mới được 100%. Cũng vì chơi lại nhiều nên những gì trong FFX-2, tôi đều thật ra rất ngắn nếu như người chơi không cần phải level up.

FFX-2 có 10 mini game: Sphere Break, Let's go digging, Calm Lands, Chocobo Ranch, Gunner's Gauntlet, Lightning Rod Towers, Cactuar Hunting, The Great Mi'ihen Mystery, Blitzball và Learning Al Bhed Language. Một trong những mini game này đáng chú ý là Sphere Break vì bạn cần phải thắng Shinra trong cuộc thi Sphere Break ở Chapter 3 thì mới có Lady Luck Dressphere được. Blitzball trong FFX-2 có thay đổi vì bây giờ bạn không thể chơi vai cầu thủ mà là vai ghi nhớ và cảm thấy rằng game trò của huấn luyện viên. Tôi không thích chơi game kiểu manager đội bóng nên Blitzball trong FFX-2 không hợp với tôi. Các mini game khác như Gunner's Gauntlet và Lightning Rod Towers cũng khá. Đơn lý do chính tôi phải chơi các mini game này là để qua vòng và để có Dressphere mới.

Theo tôi, Final Fantasy X-2 tuy có tiếp nối được sự thành công của FFX nhưng bản thân nó chỉ xứng đáng xếp sau FFX chứ không vượt trội hơn được dù rằng tôi thích battle system trong FFX-2 hơn. Nếu như Square tạo bộ graphic engine mới, một cốt truyện sâu sắt và dài hơn thì có lẻ đây mới bước tiến vượt bật. Nếu bạn thật sự muốn chơi thắng FFX-2 100% thì tốt nhất nên mua game. Đơn nhiên bạn cũng có thể hỏi bạn mình FFX-2 để chơi cho đỡ tốn tiền.

-Hung Long

Đã là con người, đơn nhiên không phải suy nghĩ của ai cũng sẽ giống ai. Bạn đã đọc phần đánh giá của sư huynh Hung Long, sau đây là phần đánh giá FFX-2 theo riêng tôi. Trong số hàng loạt các sản phẩm mà Square tung ra dưới cái tên FF thì hầu hết đều thành công một cách mỹ mãn, duy chỉ có phim Final Fantasy The Spirits Within là một vấp ngã đầu tiên của Square. Tuy rằng Square đã đầu tư rất nhiều nhưng với nội dung mà hãng đưa vào bộ phim đã khiến cho phần đông khán giả không hiểu được và khiến cho nó không thành công. Và cho đến bây giờ, phải chăng việc đó đang lặp lại với FFX-2? Không, không đúng như vậy, FFX-2 tuy không thành công lớn nhưng SquareEnix đã không hề bị lỗ mà ngược lại còn lời rất nhiều do hãng đâu có đầu tư nhiều vào FFX-2 đâu. Bằng chứng cụ thể hiện rõ trong game, SquareEnix sử dụng dữ liệu của phiên bản trước rất nhiều, chỉ việc chỉnh sửa, tạo thêm một vài thứ là có thể "ngồi mát ăn bát vàng".

Gameplay: 9/10

Có lẽ một số bạn đã biết qua bài đánh giá phiên bản Nhật FFX-2 của tôi, hệ thống Gameplay của FF X-2 có một số điểm đáng chú ý sau:

Thứ nhất, Toshiro Tsuchida không còn hợp tác làm việc với SquareEnix trong FFX-2 nên bạn sẽ phải rời bỏ hệ thống Spheres, Overdrives trong phiên bản thứ nhất, cho dù rằng là bạn có yêu thích nó hay không.

Thứ nhì, ngay đến cả hệ thống CTB cũng không còn mà thay vào đó là hệ thống ATB truyền thống. Thế nhưng mang tiếng là truyền thống, cách đánh sử dụng ATB của FFX-2 không hề thụ động. Trong cả 3 phiên bản (Japanese, English, International), các nhân vật luôn di chuyển và thay đổi vị trí một cách linh hoạt, thậm chí có thể "hội đồng" đối thủ cùng một lúc. Riêng ở phiên bản International+Last Mission, ngoài YRP Group, bạn còn có thể sử dụng một số nhân vật nữa như với Brother, Leblanc… và thậm chí là các quái vật như Plan, Behemoth. Thế nhưng bạn phải nhớ rằng, sử dụng khác với điều khiển đấy nhé. Điều đó có nghĩa là ngoài YRP bạn có thể control được thì tất cả các nhân vật còn lại sẽ do máy điều khiển automatic.

Thứ ba, hệ thống Summon đã bị thải bỏ và thay vào đó là một hệ thống hoàn toàn mới mẻ và cũng không kém phần thú vị, đó là Dress Spheres. Thật ra nói mới thì cũng không đúng cho lắm. Hệ thống Dress Spheres này thực chất là một hình thức màu mè của việc học những class và có những kĩ năng tương thích với từng class. Nếu bạn đã từng chơi qua Final Fantasy Tactics thì tôi chắc hẳn rằng bạn sẽ chẳng còn xa lạ gì. Cái thú vị hơn có lẽ chỉ là những bộ quần áo thật bắt mắt do SquareEnix thiết kế riêng cho từng nhân vật mỗi khi họ đổi một Class khác nhau mà thôi. Khi bạn theo một Class, bạn sẽ có thể học những kĩ năng/ skil do Class đó quy định. Hệ thống này tuy mới mẻ, thú vị nhưng nó cũng sẽ làm bạn đau đầu đấy.

Graphics: 9.7/10

So với phiên bản RPG đầu tay của mình trên hệ máy PS2 thì rõ ràng FF X-2 đã có những cải tiến thấy rõ. Lượng đa giác cấu tạo nên các nhân vật trong các đoạn cutsence tăng lên đáng kể. Với FF X, sắc thái biểu cảm được biểu hiện thấy rõ, sang FF X-2 lại còn được khắc hoạ rõ nét thêm. Bạn có thể dễ dàng cảm nhận được nỗi đau cùng với Yuna qua từng hành động, cử chỉ, sự bất ngờ khi chính mình là người phải đánh lại các Aeon. Bạn có thể dễ dàng so sánh đồ hoạ của 2 phiên bản FF X và FF X-2 khi làm nhiệm vụ phụ ở Chapter 5, khi Yuna nhớ về kỉ niệm của mình với người yêu cũ năm xưa.

Không chỉ dừng lại ở những đoạn cutsence, đồ hoạ của FF X-2 còn tiến bộ cả trong những trận đánh (Battle). Rất thú vị khi các nhân vật sử dụng Dress Spheres. Có đến 42 phục trang khác nhau cho cả 3 nhân vật trong bản Japanese và English, riêng trong bản International + Last Mission thì SquareEnix bổ sung thêm 6 bộ nữa (tức 2 Dress Spheres mới). Và cũng không cần phải bàn cãi gì nhiều về những đoạn FMV của SquareEnix, right ? Ai biết SquareEnix thì hẳn nhiên cũng phải biết đến những đoạn FMV tuyệt vời. Thế nhưng, cái đáng nói ở đây là những đoạn FMV trong FF X-2. Đây là phiên bản FF đầu tiên có sự chỉnh sửa các đoạn FMV trong phiên bản tiếng anh và tiếng nhật. Với đoạn Real Emotion và 1000 words, bạn sẽ thấy Yuna hát tiếng anh, nhép miệng đúng theo tiếng anh thay vì là tiếng nhật như trong version Japanese. Việc làm lại hai đoạn FMV này khiến cho các gamer rất hài lòng. Riêng ở đoạn 1000 words, Square Enix không chỉ chỉnh sửa cho Yuna nhép miệng đúng theo bài hát mà còn phải làm lại cảnh song ca với Lenne. Bạn sẽ thấy rõ ràng 2 cô nàng song ca cùng một lúc trên chiếc Cenlius chứ không phải là single mode như trước đây. Tuy nhiên, đã làm thì làm cho trót. Nếu như hãng đã tốn công chỉnh sửa 2 đoạn Real Emotion và 1000 words thì cớ sao đến phần Ending 3, anh chàng đọc diễn văn thì một đường nhưng chép miệng lại một nẻo… Thật trớ trêu.

Sound/Music: 7.8/10

Đối với âm thanh, tôi thật sự hài lòng với cả 3 phiên bản. Sống động, chân thật và có hỗ trợ sur-ound. Còn về phần nhạc thì

ngược lại, tôi chẳng thích chút nào. Âm nhạc trong FFX-2 được nhiều người thể hiện như Nobuo Yamauchi, H-Wonder, Kenn Kato, Noriko Matsueda, Takahito Eguchi nhưng nó không êm dịu, cố kính như phiên bản trước đây mà làm người chơi khó chịu vô cùng, nhất là đoạn nhạc chiến thắng truyền thống đã bị thải bỏ. Trong cả quá trình chơi FF X-2, bài nhạc mà tôi thích nhất chỉ có mỗi 3 bài. Đó là Main Theme, Luca's Theme và Leblanc's Theme.

Tuy nhiên, về bài hát chủ đề thì FFX-2 thể hiện rất tốt. Bên cạnh vẻ trữ tình, FFX-2 còn có thêm phong cách mới. Nếu như trong FFX, bạn đã khóc với Ending Suteki da ne thì trong FFX-2, bạn cũng sẽ phải cảm động với đoạn 1000 words. Thế nhưng, 2 bài hát thành công ở phiên bản tiếng Nhật bao nhiêu thì lại thất bại ở phiên bản tiếng anh bấy nhiêu. Real Emotion tiếng Anh chẳng mang lại cho tôi một cảm xúc nào cả chứ đừng nói gì đến cảm xúc chân thật. Còn 1000 words, chao ôi, đây đúng là tiếng nói 1000 năm nên tôi nghe chữ được chữ mất. Tôi không phủ nhận rằng Jade hát hay cũng như không so sánh Jade với Kumi bởi mỗi người có một sở trường khác nhau. Theo ý kiến riêng mình thì tôi nghĩ chẳng cần phải có phiên bản bài hát tiếng Anh làm gì, cứ làm như Tecmo trong Fatal Frame 2, bài hát CHOU là tiếng Nhật nhưng có sub dịch nghĩa bằng tiếng Anh bên dưới thế mà lại hay hơn đấy.

Story: 6/10

Thật ra mà nói, chơi đi chơi lại nhiều lần thì mới thấy cốt truyện của FFX-2 chẳng có là bao. Tất cả chỉ có thể tóm gọn được trong một câu sau đây: "Sau khi defeat Sin xong thì 2 năm sau, Yuna trở thành một bà tám, nhập bọn với 2 người nữa để thành một bộ ba dạo vòng quanh Spira làm chuyện bao đồng." Nghe thì có vẻ quá đáng thế nhưng đó chính là những gì mà Square Enix muốn truyền đạt lại cho chúng ta. Về cách thức truyền tải thì Square Enix và tôi khác nhau nhưng về nội dung thì chỉ có một. Nếu như theo tôi thì cốt truyện chỉ là câu nói cộc lốc ở trên thì Square Enix lại dài dòng văn tự. Rằng là sau khi Rikku tìm được viên Sphere lạ thì Yuna thành lập một nhóm "3 nàng" cùng nhau đi kiếm những viên Sphere khác hòng tìm thêm được manh mối về người tình cũ của mình. Thế là họ dạo khắp Spira lùng sục, đào bới. Trong quá trình đó, họ điều tra ra được quá khứ 1000 năm trước của Spira, những câu chuyện chưa bao giờ được kể. Với một cốt truyện hầu như không dính líu gì đến phần 1 như thế thì thiết nghĩ tôi chơi nó để làm gì?

Overall: 8.3/10

Và suy cho cùng, tuy rằng FF X-2 không phải là một phiên bản đặc sắc gì nhưng nếu như bạn đã tốn công chơi hết phần đầu tiên của nó thì tại sao bạn lại không thể mở rộng thêm tầm hiểu biết của mình qua phiên bản thứ hai này? Chẳng có một nhà sản xuất game nào lại tạo ra một game để "ngắm" cả, vì thế, FFX-2 không được gọi là một game đáng để chơi nhưng có thể đó là một game đáng để thử chẳng hạn. Các Mini Game trong FF X-2 có thể giết thời gian rất tốt nếu như bạn là một người nhàn rỗi đấy.

-Memory Castle

FATAL FRAME 2: Crimson Butterfly

Rùng rợn lạnh cả người.

Hệ máy: PS2
Phát hành: Tecmo
Players: 1
Thể loại: Kinh dị

Có lẽ khi nhắc tới dòng game Horror (kinh dị), người chơi thường liên tưởng ngay tới những con zombie, những con quái vật khi bị nhiễm chất phóng xạ nào đó hoặc tệ hơn là những con quỷ khát máu đúng nghĩa để kích thích tính sợ hãi của người chơi lên đến tột độ. Nhưng đó không phải là tất cả, chính xác hơn vào thời điểm này người chơi đã quá cảm thấy nhàm chán khi nhìn thấy những thứ đó; đánh đúng vào tâm lý người chơi game kinh dị, hãng Tecmo đã cho ra đời dòng game với một cái tên khá ấn tượng : Fatal Frame.

Vậy với cái tên Fatal Frame bạn sẽ tìm thấy gì ở nó? Còn nỗi sợ hãi nào hơn khi phải đối mặt với những con thây ma thối rữa, hay những con vi khuẩn đột biến gien ở một phòng thí nghiệm bí mật nào đó? Có đấy! Thường thì đối với game kinh dị, những nhà làm game sẽ mang lại cho bạn những nỗi sợ hãi kinh khủng nhất nhưng với Fatal Frame 2, bạn sẽ phải tự đi tìm nó. Bạn phải tự tìm ra nỗi sợ hãi kinh khủng nhất của bạn và bạn phải giải quyết nó.

Có thể nói Tecmo đã thành công khi đem đến nỗi sợ hãi mới cho người chơi. Trái lại với sự ồn ào, ầm ỹ là sự yên lặng-yên lặng đến lạnh người! Nỗi sợ hãi đó xuất phát từ trong tâm chí của người Á Đông, vấn đề liên quan đến tâm linh huyền bí, những oan hồn u uất không

ƯU ĐIỂM:
+Đồ họa, âm thanh tuyệt hảo
+Cốt truyện kỳ bí
+Có thể nâng cấp máy ảnh

KHUYẾT ĐIỂM:
-Không thể quay 180 độ
-Nhân vật di chuyển quá chậm

LỜI KẾT:
Fan game action có thể bỏ qua vì không thể cho kẻ thù ăn cả tấn kẹo đồng.

9.0/10

được siêu thoát. Welcome to Fatal Frame 2: Crimson Butterfly.

Cốt truyện cũng là yếu tố làm nên thành công của game và Fatal Frame 2 cũng không ngoại lệ. Bạn có thích tự mình khám phá ra bí mật không? Bạn có muốn biết vì sao mà 2 chị em Mayu và Mio bị lạc vô một ngôi làng mà thực ra nó đã bị mất tích một cách rất bí ẩn không? Nếu bạn thích những gì nêu trên thì bạn rất hợp làm hướng dẫn viên du lịch cho 2 chị em xinh đẹp này đấy. Chuyến du lịch mà vé chỉ bán một chiều.

Fatal Frame 2 có nhiều đoạn movie cực kỳ ấn tượng. Thơ mộng có, kinh dị cũng không thiếu phần nào. Một điều mà Fatal Frame 2 đạt được mà hầu như không phải game nào cũng đạt được là ranh giới giữa đồ họa trong CG movie và đồ họa lúc bạn chơi không khác nhau mấy. Nhiều lúc do mải ngồi coi các cảnh cut-scene mà bạn sẽ quên mất là game đã chuyển cảnh, vậy cũng đủ thấy đồ hoạ trong game đẹp đến đâu. Ngay cả lúc bạn coi phim đen trắng cũng không chê vào đâu được. Với những thành quả đồ họa mà hãng Tecmo đã đạt được trong các game Dead or Alive và Ninja Gaiden mới đây thì Fatal Frame 2 chỉ là chuyện nhỏ.

Nếu bạn cho rằng đồ hoạ Fatal Frame 2 đẹp thì khâu âm thanh cũng đáng được khen ngợi đó. Bạn chẳng cần đợi lâu khi mới vào game thì đã bị chinh phục rồi. Như khi Mio gọi Mayu trong khu rừng tối thui, giọng Mio với gọi Mayu nghe lanh lảnh sâu thẳm đến lạnh cả người. Đấy là ở khu rừng, còn khi bạn vào trong những căn nhà bỏ hoang thì âm thanh càng ghê sợ hơn. Cách cửa lâu năm khi được mở kêu cọt kẹt và cái cảm giác sau khi mở cánh cửa là chuẩn bị có chuyện gì khủng khiếp sắp xảy ra lại đến trong tâm trí bạn. Hồi hộp hết sức. Tóm lại mọi tiếng động trong game từ những cơn mưa,

sấm chớp, tiếng bước chân chạy thục mạng cho đến những tiếng kêu của cánh cửa khi bạn đẩy hoặc kéo khiến tạo nên một cảm giác rùng rợn vô hình.

Gameplay của Fatal Frame 2 vẫn không thay đổi so với game trước. Chỉ trang bị với một máy máy ảnh hiệu đồ cổ, bạn phải đối đầu với những linh hồn ghê sợn trong ngôi làng cổ này. Nếu bạn đã chơi qua Fatal Frame 1 thì cách chơi không có gì bất ngờ bạn. Tuy Fatal Frame 2 đã giữ lại nhiều yếu tố hay và sửa những khuyết điểm của phiên bản đầu nhưng hãng Tecmo lại tạo ra những khuyết điểm mới khiến trò chơi chưa thể gọi là hoàn hảo được. Không biết nhóm thực hiện Fatal Frame 2 nghĩ gì khi họ bỏ đi chế độ xoay 180 độ để tránh kẻ địch đánh lén sau lưng. Có thể nói đây là điều mà tôi cảm thấy khó chịu nhất trong game. Ở những chapter đầu số lượng kẻ địch ra lẻ tẻ và dễ chụp hình nhưng những chapter sau, hoặc khi bạn chơi ở chế độ Hard trở lên thì khi bạn đang mải mê chụp hình miễn phí

hồn ma nào thì ở phía sau lại thêm một chú nữa thẳng tay bóp cổ, kéo, hoặc tệ hơn chơi luôn cái lưỡi hái tử thần vô người. Kể cả nếu bạn có biết có kẻ địch chuẩn bị chơi lén sau lưng mình thì cũng khó mà đối phó được khi mà bạn không thể quay ngoặt 180 độ. Chả bù với Onimusha, kẻ địch thì đầy rẫy chưa kể những kẻ bắn cung tên ở khắp các phía nhưng với chế độ xoay 180 độ này bạn sẽ cảm thấy tự tin hơn trong chiến đấu nhiều. Một điều hơi khó chịu nữa là tốc độ di chuyển của 2 chị em là khá chậm nếu như không muốn nói đến 2 nàng đi theo kiểu dón dén đón ma. Bạn vẫn có thể chạy được nhưng tốc độ cũng chẳng khá hơn là bao.

Có lẽ đến đây cũng quá đủ để bạn hình dung ra cơn ác mộng mới của mình: chỉ với cô gái mỏng manh mà sao có thể chống lại tất cả âm linh. Không biết các fan Fatal Frame nữ thì sao chứ còn các fan nam nhi chúng mình nhiều lúc cũng hay đứng tim lắm. Mặc dù chỉ là thành viên mới đến gia đình game kinh dị nhưng hãng Tecmo cũng đã để lại cho fan của gia đình này những nét đặc biệt riêng về Fatal Frame series. Phiên bản Crimson Butterfly này là những gì fan của phiên bản đầu mong đợi, trừ cái việc không thể quay 180 độ. Qua Fatal Frame 2, bạn không chỉ tìm cho mình cảm giác run sợ mà game còn kể lại cho bạn những phong tục tập quán rất man rợ thời phong kiến. Great game.

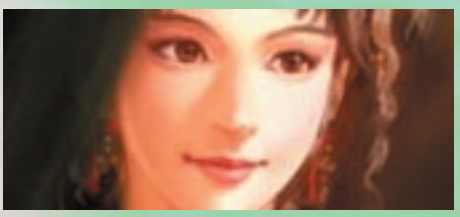
-Amidas

これが、最後の旅になる。
NHIỆM VỤ CUỐI CÙNG...
...trước khi chấm dứt.
ファイナルファンタジーX-2
FINAL FANTASY X-2
INTERNATIONAL+LAST MISSION
今冬発売予定

GAMEVN.COM

Romance of the Three Kingdoms IX

Sự chờ đợi được đền bù xứng đáng.



Hệ máy: PS2
Phát hành: Koei
Players: 1-8
Thể loại: Chiến thuật

ƯU ĐIỂM:
+AI đánh hăng hơn
+Khá nhiều bí mật
+Nhiều tính năng mới hơn PC
+Challenge mode

KHUYẾT ĐIỂM:
-Đồ họa bị giảm so với PC

LỜI KẾT:
Bản RTK đầu tiên được port sang PS2 hoàn mỹ và vượt trội hơn cả bản PC.

8.6/10

PS2

Bạn đã bao giờ tự hỏi cuốn sách nào được nhiều người đọc nhất thế giới? Ngoài Kinh Thánh và "Mao Trạch Đông toàn tập" thì đứng ở vị trí thứ 3 là "Tam Quốc diễn nghĩa", tác phẩm bất hủ của La Quán Trung. Cuối tháng 2 vừa qua, Koei đã lại đem đến cho các fan hâm mộ không khí của những trận đánh ác liệt, những âm mưu và thủ đoạn, trung nghĩa hay bội phản, tất cả đều có trong phiên bản thứ 9 của game Romance of the Three Kingdoms (RTK).

1.Vài nét về RTK

Việc chuyển thể một tác phẩm kinh điển sang thể loại game đã một việc vô cùng khó, và để đạt được đến thành công thì lại càng khó hơn nhiều. Có lẽ chính vì vậy mà Tam Quốc diễn nghĩa mặc dù đã xuất hiện rất nhiều lần trên sân khấu, màn bạc nhưng những game thành công về thể loại này chỉ đếm trên đầu ngón tay (và chỉ của 1 bàn tay) .

Cho đến nay, ngoài RTK1 đoạt được danh hiệu Strategy game of the Year của tạp chí PC Game, tất cả 8 phiên bản còn lại đều có một vị trí rất khiêm tốn so với các game chiến thuật khác. Tuy nhiên có một điều đặc biệt là những fan hâm mộ của RTK rất trung thành với dòng game này, và có thể nói rằng Koei vẫn ra những phiên bản RTK mới hàng năm chính là để phục vụ cho các fan này.

Vậy điều gì đã khiến cho RTK tìm được cho mình những gamer trung thành đến vậy, điều mà các game khác, kể cả một số game nổi tiếng, không có được. Trước hết đó chính là nhờ bản thân cuốn tiểu thuyết vĩ đại mà game này lấy làm nền tảng. Ở châu Á có mấy ai mà không biết sự tích đào viên kết nghĩa, trận đánh hỏa công Xích Bích , hay sáu lần ra Kỳ Sơn của Gia Cát Khổng Minh. Tất cả không khí của Tam Quốc chí đã được Koei chuyển tải vào trong game, đem cho các gamer một cảm giác được sống cùng với tác phẩm. Ngoài ra phần game-play luôn là một thế mạnh của RTK. Trong RTK, bạn không chỉ tiến hành những trận đánh mà còn thực hiện các chiến thuật ngoại giao và tâm lý chiến, bạn còn phải đối mặt với các vấn đề về quản lý kinh tế hoặc đối nhân xử thế nhằm tạo nên lòng trung thành cho các vị tướng dưới quyền của bạn. Điều này hầu như không thể tìm thấy ở các game khác.

2. RTK9

Có lẽ đây là lần đầu tiên Koei cho ra một phiên bản RTK mới nhanh đến như vậy. Chỉ khoảng 6 tháng sau phiên bản 8 tiếng Anh trên hệ máy PS2, các gamer đã có trong tay phiên bản thứ 9. Trước đây khoảng cách giữa các phiên bản là khoảng 1 năm hoặc hơn nữa. Và cũng theo đúng truyền thống, Koei đã làm mới lại tất cả trong phiên bản mới này (well, almost everything).

Trong phiên bản 7 và 8, game cho phép bạn nhập vai ở bất kỳ vị trí nào như tướng quân, quân sư hoặc là vua. Tuy nhiên ở RTK9 , bạn chỉ có thể chơi với tư cách là vua của một vùng. Đây chính là cách chơi truyền thống từ phiên bản đầu tiên cho đến phiên bản 6. Ở vị trí này, bạn phải có một tầm nhìn bao quát và hoạch định một chiến lược dài ngày nhằm đến một mục tiêu duy nhất : thống nhất đất nước Trung Hoa. Để đạt được điều này, bạn phải xây dựng lực lượng, phát triển kinh tế kiến tạo các liên minh nhằm loại bỏ các đối thủ khác.

Đánh giá RTK9:

Graphics: Đồ họa chỉ ở mức trung bình. Hầu như tất cả các tính năng đồ họa 3D đều không có trong game. Đối với một gamer duy mỹ thì đây là một thất vọng lớn, tuy nhiên nếu so với phiên bản 8 thì cũng có khá nhiều tiến bộ. Đánh giá *6.0/10*

Musics: Rất tốt. Tất cả âm nhạc trong game đều do dàn nhạc giao hưởng Moscow Symphony Orchestra phối âm. Người chơi sẽ được sống cùng với cảm giác thực sự của những trận đánh cùng với tiếng quân reo, ngựa hý và tiếng binh khí chạm nhau. Đánh giá : *8.5/10*

Gameplay: Rất tốt. Giờ đây mỗi lượt chơi được chia thành 2 phần. Phần hoạch định chiến lược và phần thực hiện. Trong phần hoạch định chiến lược, bạn giao công việc cần tiến hành cho các vị tướng dưới quyền. Những công việc này sẽ được tiến hành trong phần thực hiện. Mỗi lượt chơi không còn thời gian là 1 tháng như ở các phiên bản trước mà rút lại còn 10 ngày (mỗi tháng= 3 lượt). Đánh giá 9.0/10

Độ khó: Khá khó. Nếu đã quen với RTK9 từ phiên bản tiếng Hoa trên PC thì bạn sẽ thấy giờ đây AI của máy đã được nâng cao đáng kể. Đặc

biệt trong thời gian đầu tiên, nếu bạn làm sai dù chỉ một bước thì cái giá phải trả sẽ vô cùng đắt.

Replay: Tuyệt vời. Đây là một điểm mạnh nữa của RTK. Trong game có rất nhiều bí mật đòi hỏi bạn chơi đi chơi lại nhiều lần mới đạt được

3. Thống nhất thiên hạ

RTK9 đã đem lại một cách chơi hoàn toàn khác so với các phiên bản trước. Giờ đây bạn có thể quan sát tất cả mọi diễn biến trên toàn bộ lãnh thổ Trung Quốc bằng một bản đồ duy nhất. Nhờ đó việc hoạch định chiến lược của bạn sẽ không còn bị giới hạn như trước kia nữa. Bạn có thể bỏ qua một thành phố gần kề để gửi quân đến chiếm một thành quan trọng ở xa hơn. Cái cảm giác bực bội do bị một tên đồng minh "ngáng đường" giờ không còn nữa. Một điểm khác biệt lớn khác so với các phiên bản trước là giờ đây bạn không còn trực tiếp điều khiển chiến trận nữa. Bạn chỉ có thể ra lệnh cho các tướng tiến đánh các mục tiêu còn việc thực hiện hoàn toàn do máy. Điều này có thể làm cho nhiều người không hài lòng, tuy nhiên nó lại rất thật. Vì trong thực tế với tư cách là vị vua bạn chỉ có thể hoạch định kế hoạch cho các tướng mà thôi.

Trong các trận chiến, các "tuyệt chiêu" (tactics) đóng vai trò rất quan trọng. Chỉ với một đội quân nhỏ bé, bạn có thể đánh bại cả một lực lượng hùng hậu nếu biết tận dụng tactics và đội hình (formation). Ngoài ra, bạn có thể cho các tướng của mình học thêm các tactics mới thông qua phần Training và các điểm Training Points (TP).

Ngoài ra trong game còn có vô vàn những bí mật chờ bạn khám phá. Bạn hãy thử sức xem mình có thể thành công với kế hoạch đốt tàu của quân Tào Tháo trong trận Xích Bích hay không, hoặc là thực hiện mỹ nhân kế của tư đồ Vương Doãn. Nếu bạn thành công, sẽ có một phần thưởng mà game dành bạn.

4. Kết luận

Đối với các fan hâm mộ thể loại RTK thì RTK9 là một thành công vượt bực. Những tính năng mới cũng như những thách thức mà game đặt ra tiếp tục cuốn hút gamer trở về đất nước Trung Hoa cổ xưa với triết lý về trung quân ái quốc, cách thức trị quốc bình thiên hạ. Hãy chơi RTK9 và tôi chắc rằng đến khi kết thúc game, bạn sẽ mong được chơi tiếp… RTK X.

-roninvn

三國志 IX

Đã gần 1 năm kể từ lúc tôi bắt đầu chơi phiên bản Romance of the Three Kingdoms IX (RTK9) tiếng Tàu trên PC. Khi nghe tin phiên bản RTK9 tiếng Anh sẽ phát hành trên PS2 vào tháng 2, tức chỉ sau phiên bản Nhật 2 tháng, tôi hết sức mừng rỡ và kinh ngạc. Bình thường phiên bản PS2 tiếng Anh phát hành sau phiên bản PS2 Nhật ít nhất là nữa năm cho tới cả năm trời nhưng lần này hãng KOEI đã không làm vậy. Tôi đặt mua RTK9 qua EB Games và chờ đợi ngày phát hành. Cuối cùng, sự mong đợi của tôi đã được đền bù xứng đáng. Ngoài việc game đã được dịch sang tiếng Anh khá chuẩn thì phiên bản PS2 đã hỗ trợ thêm rất nhiều chức năng đặc biệt và bí mật mà phiên bản PC không hề có. Những điều này đã giúp tạo lại cho tôi cái cảm giác lôi cuốn và hứng thú như những ngày đầu tiên tôi chơi trên PC. Đây cũng là lần đầu tiên, tôi cảm thấy hài lòng và tâm đắc bản PS2 hay hơn bản PC.

Roninvn và tôi là hai thành viên trong Hội Vườn Đào có cơ hội chơi bản Tàu PC và bản tiếng Anh PS2 sớm nhất nên lần này chúng tôi hợp tác với nhau để đưa đến cho các bạn hai bài đánh giá chân thật của những người đã từng chơi qua hai phiên bản. Bạn đã đọc phần đánh giá của roninvn, bây giờ tới phiên tôi phân tích sự khác biệt giữa bản PC và bản PS2 này. Bản PS2 theo tôi khác bản PC qua 4 điểm chính:

Nhất điểm

Điểm đầu tiên mà tôi phát hiện khi mới bỏ disc vào máy PlayStation 2 là phiên bản PS2 có Challenge Scenario mode. Trong mode này là những vòng nhằm để thử thách các tay game thủ RTK. Vốn không hề có trong phiên bản PC nên tôi đã thử chơi mode này trước tiên. Ban đầu, Challenge Scenario chỉ có vài thử thách nhưng khi bạn thắng các thử thách này thì sẽ mở được những thử thách mới hơn. Các trận đánh được dựa theo những giai đoạn được xem là gây cấn trong lịch sử như trận Xích Bích, trận Zhang Xiu bị Tào Tháo vây, trận Quan Độ... Để thắng thử thách thì bạn cần phải đạt được những mục tiêu mà game đã đề ra. Các thử thách có từ dễ cho đến rất khó. Ví dụ vòng Triệu Vân thì mục tiêu là Triệu Vân với Lưu Bị phải hợp sức diệt Tào Tháo và Viên Thiệu. Nói thì dễ nhưng thực hiện thì không dễ chút nào. Tào Tháo tay nắm 4 thành, quân có hơn 200,000. Viên Thiệu thì tay nắm 5 thành, quân còn đông hơn Tào Tháo. Trong khi

đó, thành của Lưu Bị thì nhỏ, quân lương thiếu thốn mà tứ bề thọ địch. Liệu bạn có thể lãnh đạo Lưu Bị và Triệu Vân đưa đến chiến thắng hay không?

Các cảnh movie trong game được KOEI giữ lại y như phiên bản Tàu, chỉ là có thêm dòng chữ tiếng Anh dịch lại những gì nói trong movie. Điều này khiến những ai đã từng chơi qua bản PC như tôi có cảm giác quen thuộc và game có phần thực tế hơn. Bạn sẽ cảm thấy mình như đang chơi một game Tam Quốc tiếng Tàu nhưng lần này, bạn thật sự hiểu được người ta nói gì với bạn.

Nhị Điểm

Điểm thứ hai tôi phát hiện khác với bản PC là đồ họa. Quả thật, khi tôi mới chơi thì tôi cảm thấy hơi thất vọng với đồ họa trong PS2 đã bị thu nhỏ lại so với bản PC rất nhiều. Trong PC, chơi ở độ phân giải cao thì tôi nhìn thấy thành trì, quan ải chi tiết nhưng trong PS2 thì độ chi tiết đã bị giảm xuống. Tôi từng khen RTK9 PC có ảnh chân dung nhân vật rất to so với ảnh chân dung của các game RTK trước nhưng trong bản PS2 thì rất tiếc phải bỏ tính năng này. Tuy tôi có thất vọng đồ họa RTK9 PS2 không bằng trên PC nhưng nếu so sánh với bản RTK8 PS2 thì đây đã là một sự vượt trội rồi.

Tam Điểm

Điểm thứ ba là điều khiển. Trên PC thì người chơi dễ dàng dùng con chuột để điều khiển. Do PS2 không xài con chuột nên bạn phải dùng D-pad hoặc ana-log stick để di chuyển thế con chuột. Mới đầu thì bạn sẽ cảm thấy bất tiện vì không quen tay. Nhưng sau một hồi chơi thì bạn sẽ quen với các nút điều khiển trên PS2 ngay. Tôi cho rằng lệnh search trên PS2 có phần hữu hiệu hơn bản PC ở chỗ bạn có thể bấm L2 để đổi bản đồ sang danh sách tên. Bấm R2 để sắp tên theo vần và việc kiếm tên địa danh nào đó cũng dễ dàng hơn là ngồi mò trên bản đồ như trên PC.

Tứ Điểm

Điểm thứ tư có lẻ là điểm nổi bật nhất và cũng là lý do tôi mong đợi chơi bản PS2 từ khi đọc thông tin về nó. Khác với hai phiên bản PS2 trước đây, lần này hãng KOEI đã thêm rất nhiều tính năng mới mà bản PC không có. Một trong những tính năng nổi bật chính là sử dụng Training Point (TP) cho tướng của bạn học thêm skill. Giờ đây sau mỗi lần bạn thành công hạ được thành nào đó thì bạn sẽ được điểm TP tùy vào thành tích của bạn. Nếu bạn tấn công vào thành lớn và đạt chiến thắng mà không gây thiệt hại cho thành đó nhiều thì sẽ được thưởng nhiều điểm TP hơn. Dùng điểm TP, bạn có thể cho tướng bạn học thêm những skill mà người này chưa biết. Đơn nhiên, không phải ai cũng thông minh như ai nên khả năng nhận thức của mỗi người cũng sẽ hạn chế. Quan võ sẽ dễ dàng học được các skill đánh nhau hơn là học các skill thuộc quan văn và ngược lại. Ngoài ra, máy đã được KOEI đưa qua trường huấn luyện quân sự nên cực kỳ hung hăng khi so với bản đầu tiên PC. Nếu bạn lơ là các ải của mình thì chúng sẽ lập tức đem quân sang đánh chiếm liền và âm mưu đánh thẳng vào trong kinh đô bạn ngay. Ở độ Beginner thì tôi cảm thấy gây cấn hơn độ Advance trong PC rồi. Ở độ Advance thì tương đương với độ khó trong bản RTK9 PUK. Bạn từng than phiền máy quá "khách sáo" khi chơi phiên bản đầu trên PC thì nay trên PS2 hãy sẵn sàng chờ "đón khách."

Trong phiên bản PC thì chỉ có hai nhân vật Mã Vân Liễu (Ma Yunlu) và Hoàng Nguyệt

Anh (Huang Yueying) là có thể unlock sau khi thắng Tutorial. Các nhân vật khác như Diao Chan, Tiểu Kiều, Đại Kiều, Thái Yên thì tuy vẫn có bạn unlock được nhưng chỉ có thể điều khiển họ được qua màng vua Hiến Đế. Trong phiên bản PS2 thì lại khác. Tuy Mã Vân Liễu và Hoàng Nguyệt Anh vẫn phải unlock qua cách trên PC nhưng Tiểu Kiều và Đại Kiều có thể được unlock thẳng qua save game của Dynasty Warriors 4 và Dynasty Warriors 4 Xtreme. Nếu bạn có save game của Dynasty Tactics 2 thì bạn còn unlock được con gái của Lữ Bố, Lữ Linh Kỳ (Lu Lingqi). Tôi cảm thấy hãng KOEI đã sáng suốt khi làm ra tính năng này. Các fan Tam Quốc thì ít nhiều cũng đã từng chơi và mua các game trên nên bây giờ họ sẽ cảm thấy vui mừng là mình đã được KOEI dành một phần thưởng đặc biệt. Nếu các game của KOEI sau này cũng kết nối các game tương tự thì sẽ khuyến khích gamer chơi nhiều trò chơi hơn để có bonus.

Ngoài Tiểu Kiều, Đại Kiều và Lữ Linh Kỳ được unlock qua save game thì KOEI đã thêm vô số nhân vật ẩn trong game. Các nhân vật trong thời Chiến Quốc, và Hán Sở tranh hùng đã được hiện diện ẩn như Nghinh Chánh, Lưu Bang, Hạng Võ, Trương Lương, Hàn Tín, Anh Bố, Phạm Tăng, Tiêu Hà, Lý Thi.... cho đến Thành Cát Tư Hản. Các nhân vật ẩn này đều có hình riêng như những nhân vật Tam Quốc trong game đã giúp họ trở nên đặc biệt không kém. Để có những nhân này thì bạn chỉ cần điền tên của họ trong mục tạo tướng mới là có ngay. Nhưng cũng có những nhân vật không thể có được qua cách này mà là qua các thử thách trong Challenge Scenario. Chân Thị (Zhen Ji) trong Dynasty Warriors có thể unlock qua màng anh em họ Viên, Mistress Zou qua màng Zhang Xiu, Mistress Fan thì màng Triệu Vân. Bạn có thể sửa những nhân vật này theo ý bạn muốn nếu như bạn về nước với good hoặc best ending thành công trong New Game. Và để đạt được best ending cũng là một công trình đấy. Tôi đã ngồi nghiên cứu phần ending cũng mất bao nhiêu thời gian để rút ra được lý thuyết sao lấy best ending.

Từ trò RTK7 trở lên thì mỗi game RTK đều có cái thú sưu tầm items. Bởi vì nếu bạn đạt được 100% items thì sẽ có thêm chức năng tạo super general như phiên bản PUK trên PC. Lần này, phiên bản PS2 đã bổ Mặc dù tạo những vị tướng dạng superman, superwoman thì sẽ làm mất đi thú vui của trò chơi nhưng bạn cũng sẽ hảnh diện nói với bạn bè là mình đã tốn công mở được chức năng này chứ không phải xài cheat!

Xem ra phiên bản PS2 này vẫn còn nhiều bí mật chưa được gamer khám phá như Emperor Ling, Emperor Shao, Emperor Xian và còn nhiều bí mật khác nữa. Có một điều tôi đã khám phá được rằng đây là phiên bản RTK tiếng Anh đầu tiên đã làm tôi say mê nhất từ trước cho đến nay. Dù đã ghiền nát bản Chinese PC gần một năm trước nhưng bây giờ tôi vẫn còn hứng thú để ngồi chơi lại trên PS2, để cùng với những gamer yêu thích RTK khám phá lại từng bí mật, từng mánh khoé của trò chơi.

-Hung Long

Drakengard

Không thích hợp cho tất cả gamer.

Hệ máy: PS2
Phát hành: Square Enix
Players: 1
Thể loại: Action

PS2 Khi bạn nghe đến tên hãng là Square Enix, điều khiển rồng đánh trên không trung và đơn thương độc kiếm đánh kẻ thù đông vô số kể thì có thể biết rằng trò chơi này sẽ không đơn giản. Drakengard, được phát hành ở Nhật Bản tháng 9 vừa qua dưới tên Drag-On Dragoon, đã gặt hái thành tích bất ngờ qua cách kết hợp những yếu tố của game hành động và RPG thành một. Bạn sẽ có cơ hội xông pha chiến trường giết kẻ thù như Dynasty Warriors hay cởi trên lưng rồng bay lượn phun lửa giao đấu trên không trung như game Bahamut Dragoon. Sau khi chơi bản demo hồi tháng 2, Drakengard đã để lại cho tôi nhiều ấn tượng tốt và dẫn đến việc tôi mua phiên bản chính thức hai tuần trước đây.

Trước tiên, Drakengard không phải là game do Square thực hiện và đây không phải là game nhập vai. Drakengard vốn được phát triển bởi studio Cavia trước khi hai hãng Square và Enix sát nhập lại với nhau. Nếu các game ngày nay đa số đều đi theo nội dung anh hùng cứu thế giới thì Drakengard lại hoàn toàn đi ngược lại. Cốt truyện của Drakengard rất là bi sầu bi thảm bao quanh hoàng tử Caim, đi tìm tông tích của người thân duy nhất trong gia đình hoàng tộc mình: cô em thần tiên Furiae. Do hoàn cảnh từ nhỏ, Caim lớn lên với lòng câm hận

ƯU ĐIỂM:
+Cốt truyện bi thảm
+Đánh trên không
+Vũ khí đa dạng
+Âm nhạc

KHUYẾT ĐIỂM:
-Không có nhiều loại quân địch
-Camera vẫn còn gây khó chịu

LỜI KẾT:
Không dành cho những người thích game có happy ending.

8.0/10

loài rồng. Tuy nhiên, đời thật trớ trêu, Caim cuối cùng phải tạm bỏ đi hận thù để cùng hợp tác với một con xích long vô danh để giúp nhau sinh tồn trong lúc cả hai đều bị trọng thương mà kẻ thù thì hàng ngàn trước mắt. Suốt trò chơi, Caim sẽ gặp nhiều nhân vật vô cùng kỳ quái và những cảnh có thể làm người chơi lạnh cả người vì quá tàn nhẫn. Resident Evil là game kinh dị nhưng mức độ kinh hoàng chưa thể bì kịp với Drakengard. Cũng chính vì lý do này, Drakengard được ESRB chấm không dành cho trẻ em dưới tuổi 17 chơi. Cho dù bạn có đủ tuổi chơi nhưng nếu là người không thích đọc truyện bi kịch thì tốt nhất không nên chơi Drakengard.

Khi tôi bỏ đĩa vào chơi lần đầu tiên thì game mở đầu với đoạn phim CG intro tuyệt đẹp. Nếu Square có chút ảnh hưởng nào vào Drakengard thì tôi khẳng định là phần phim CG. Đồ họa của Drakengard cũng rất khá. Đặc biệt là khi bạn cởi rồng trên không trung thì cảnh vật ở dưới đất nhìn rất tự nhiên chứ không có thẳng băng kiểu không gian 2 chiều. Special effect mỗi khi fireball phun ra từ miệng rồng và mỗi khi Caim dùng magic trông đất đẹp mắt. Có một điều tôi không thích là phong cảnh các trận đánh đều dễ bị nhàm chán chứ không có nét sáng tạo riêng biệt.

Nếu bạn đã chơi game Dynasty Warriors thì sẽ rất quen thuộc với cách đánh nhau ở dưới đất. Quả thật nhìn đám quân địch ồ ạt kéo tới mà tôi thấy phát khớp vì mặc dù tôi nghe giọng nói của các tướng lãnh bên phe mình nhưng tôi lại không thấy quân đồng minh của mình ở đâu cả! Caim đơn độc đứng đối chọi với lực lượng địch đông đảo, nào là knights mặc giáp, quái vật cầm trùy, cung thủ, v.v. Tình cảnh này tương tự như là cảnh Triệu Vân đơn thương độc mã ở Trường Bản trong Tam Quốc. Game có nút đánh bình thường, nút đỡ, nút

dùng magic, nút nhảy và hai nút L1, R1 là dùng để điều khiển Caim nhảy qua trái hoặc né qua phải. Với số quân địch đông đảo kia tôi thấy mình đánh thắng thì không thể nào thắng nổi bởi vì đánh đám quân ở phía trước thì có đám kế bên vào phía sau nó tấn công. Thành ra, Caim dưới sự điều khiển của tôi đánh như ninja vậy. Đánh vài phát combo và lập tức nhảy sang trái, đánh vài phát combo nữa rồi nhảy qua phải, bỏ chạy nhưng bất ngờ quay lại tung magic... Nói chung, tôi cảm thấy game khó. Khó không phải là AI quá thông minh mà vì chúng quá đông. Máu thì có hạn nhưng quân địch thì hình như không bao giờ chết hết. Cung thủ lại một lần nữa là đám quân tôi ghét nhất trong các game như thế này. Chúng chuyên bắn tỉa khi mình đang bị bao vây tứ phương. Khi bị trúng tên thì cái đám quân kia nó sẽ nhào tới làm thịt! Nếu bạn đang cởi rồng ở trên không trung thì tốt nhất nhảy xuống đất dạy cho

ĐÁNH GIÁ

Camera đánh ở dưới đất cũng không khá như lúc đánh trên trời bao nhiêu, không cho tôi gốc độ để dễ nhìn thấy quân định vì nó chỉ đứng yên ở một gốc độ chứ không di chuyển theo nhân vật. Nhiều lúc tôi bị trúng đòn bởi vì quân địch đứng ở gốc độ mù. Bấm L1 hay R1 cho Caim sẽ nhảy sang vị trí mới thì camera mới quay lại gốc độ lúc ban đầu dễ nhìn. Ngoài vấn đề ở camera ra thì tôi không thấy game có khuyết điểm nào khác. Vũ khí trong game rất đa dạng. Caim có thể thay đổi vũ khí trong lúc đánh nhau sang cầm kiếm, cầm giáo, cầm đao, cầm búa, cầm côn, và ngay cả cầm cây kiếm to y như cây Materia Blade của Cloud trong Final Fantasy VII nữa. Mỗi vũ khí đều có combo và magic riêng nên bạn có thể chọn vũ khí thích hợp để đánh đối thủ. Ví dụ máu của Caim đang thấp thì bạn nên dùng cây kiếm to để mở đường máu cho mình chạy. Vì phạm vi sát thương của vũ khí này rộng nên bạn dễ dàng gạt địch thủ sang hai bên tạo nên một đường trống ở giữa.

Bạn sẽ unlock được những nơi mới sau khi hoàn tất chapter của phần Story và có thể vào Expedition để level up. Khi level tăng thì HP cho Caim và sức tấn công của rồng cũng tăng theo. Bạn cũng có thể level up vũ khí tới level 4 nữa nhưng để kiếm được toàn bộ vũ khí là một chuyện không dễ dàng. Bạn phải chơi lại nhiều lần mới thực hiện được. Nói chung, game-play của Drakengard mặc dù bị gốc độ camera cản trở nhưng vẫn rất là vui nhộn. Chỉ có điều đôi lúc bạn sẽ bực mình vì khi gần kết thúc vòng thì bị chết vô duyên. Nếu bạn nóng tính thì hãy uống vài ly trà đá rồi hãy chơi game.

Âm nhạc trong game theo tôi khá giống nhạc trong phim

GAMEVN.COM

bộ Lords of the Rings và cũng một phần hơi giống anime Hack Sign. Đây đúng là nhạc cần có trong các game đánh nhau thế này. Tiếng nhân vật trong game rất tuyệt. Các đoạn đối thoại không hề giống như đọc xuông từ kịch bản ra mặc dù có vài chỗ tôi cảm thấy kịch bản cần phải sửa lại cho hợp lý như đoạn con rồng kêu tôi nhảy xuống tàn sát quân địch rồi sau đó lại bảo tôi sao lại giết nhiều quá! Huh? Rồi đoạn tướng bên Union kêu tôi tới cứu viện trong khi trên bản đồ không có tên lính Union nào.

Drakengard có tới 5 ending và nếu bạn muốn có đủ vũ khí và hoàn thành các sidequest thì sẽ chơi lại ít nhất vài lần. Lưu ý lần cuối, ending của game cũng rất là bi thảm chứ không có happy ending như kiểu Final Fantasy đâu nên có thể bạn nên mướn chơi trước. Nếu bạn hài lòng thì hãy mua bởi vì game như Drakengard không có thích hợp cho tất cả. Có người rất thích, có người lại không. Tuy tôi không thực sự hài lòng với những gì tôi mong đợi sau khi chơi bản demo, nhưng Drakengard cũng hoàn toàn không tệ. Chắc sau lần chơi này tôi phải nghỉ một thời gian vì ngón tay cái đã bấm nút [ ] nhiều đến bị phồng luôn rồi. Ouch.

-Hung Long

GAMEVN.COM

Romance of the Three Kingdoms IX

Các nhân vật thời Hán Sở Tranh Hùng có thể được unlock bằng cách nhập họ và tên vào phần Create New Officer:
Bai Qi
Chen Qingzhi
Chengji Sihan
Fan Zeng
Guan Yiwu
Han Xin
Huo Qubing
Kong Qiu
Li Ji
Li Si
Lin Xiangru
Liu Bang
Qin Liangyu
Sun Bin
Wang Jian
Xiang Ji
Xiao He
Yang Daiyan
Ying Bu
Ying Zheng
Yue Fei
Yue Yi
Zhang Liang
Zhang Yi

source: GameFAQs

Các nhân vật có thể unlock bằng save file:
Da Qiao - Load save file Dynasty Warriors 4
Xiao Qiao - Load save file Dynasty Warriors 4: Xtreme
Lu Lingqi - Load save file Dynasty Tactics 2

Unlock 50 TP cho tướng tự tạo
Thắng game lần đầu tiên với ending dạng bình thường trở lên (2 hình hoặc nhiều hơn)

Unlimited TP cho tướng tự tạo:
Unlock tất cả items (Horses, Weapons, Manuals, Treatises, Annals, Scriptures, Essays, Maps, Tomes, Scrolls, Seal, Treasures, Decorations, Charms)

Bonus TP và charms
Unlock 15 movies trong game

Unlock Nhật Bản
Bấm Search, L2 để list tên theo thứ tự chữ cái. Chọn Lang Xie. Tốt nhất là sai một lúc mấy tướng có Pol hơn 80.

Unlock các bộ tộc trong New Game:
Đánh chiếm Nanman, Qiang, Shan Yue, Wu Wan, Wo (Nhật) và sau đó thắng game.

Sửa tướng được unlock trong game và stat tới 100:
Lần đầu tiên bạn thắng game được good ending cho expension hay development. Good ending sẽ có 3 tấm hình.

Các tướng sau đây khi làm công việc phát triển thành trì chung với nhau hay đánh chung một đội, sử dụng tactic giống nhau ở ngoài mặt trận sẽ có kết quả cao hơn bình thường. Không nhất thiết phải có tất cả nhân vật trong một đội nhưng phải có ít nhất 2 người.

1. Liu Bei, Guan Yu, Zhang Fei
2. Liu Bei, Zhuge Liang
3. Liu Bei, Sun Shang Xiang
4. Liu Bei, Lu Zhi
5. Guan Yu, Zhang Fei, Zhao Yun, Ma Chao, Huang Zhong
6. Guan Yu, Zhou Cang
7. Guan Yu, Zhang Liao
8. Guan Xing, Zhang Bao
9. Guan Ping, Liu Feng
10. Zhao Yun, Chen Dao
11. Ma Chao, Ma Dai
12. Huang Zhong, Yan Yan
13. Huang Zhong, Fa Zheng
14. Zhuge Liang, Ma Su
15. Jiang Wei, Xiahou Ba
16. Meng Huo, Zhu Rong
17. Sun Ce, Zhou Yu
18. Sun Ce, Taishi Ci
19. Han Dang, Huang Gai, Cheng Pu
20. Gan Ning, Ling Tong
21. Zhou Tai, Jiang Qin
22. Chen Tai, Deng Ai
23. Zhuge Ke, Chen Biao, Zhang Xiu, Gu Tan
24. Cao Cao, Xiahou Dun
25. Xiahou Dun, Xiahou Yuan, Cao Ren, Cao Hong
26. Zhang Liao, Yue Jin , Li Dian
27. Xu Zhu, Dian Wei
28. Gao Lan, Zhang He
29. Lu Bu, Chen Gong
30. Yan Liang, Wen Chou
31. Yang Hu, Lu Kang
32. Jia Xu, Zhang Xiu
33. cha mẹ - con cái (ví dụ Sun Jian, Sun Ce)
34. anh chị em (ví dụ Sun Ce, Sun Quan, Sun Shang Xiang)

Best Expansion Ending sẽ cho bạn sẽ thấy 4 cảnh.
1. Đại thắng quân Mông Cổ
2. Chiếm nước Đại Hàn và lấy về nhiều ngựa chiến
3. Đường buôn mở rộng tới Nhật Bản và Ấn Độ
4. Cơ đồ lan tới Châu Âu

Cách lấy Best Expansion Ending:
1. Chiếm 5 tribes: Nanman, Shan Yue, Wu Wan, Qiang, Wo (Nhật Bản).
2. Kinh tế ở các Châu Yang, Yi & Jiao ở miền Nam phải ở mức cao.
3. Chọn Prime Minister và Heir hợp ý nhau.
4. Chọn người có số điểm sau cao:

Prime Minister - POL, Navy Exp, Protect Exp, tactics
War Minister - LDR, Navy Exp, Protect Exp, tactics
Foreign Minister - WAR, Navy Exp, Protect Exp, tactics
Heir - POL, LOY

Nên chọn:
Prime Minister: Zhou Yu
War Minister: Lu Meng
Foreign Minister: Xu Sheng
Heir: Sun Quan hay Sun Ce

Best Development Ending sẽ cho bạn thấy 4 cảnh:
1. Xây xong Vạn Lý Trường Thành
2. Dân chúng khắp nơi an khang thịnh vượng.
3. Đại thắng đuổi quân Mông Cổ xâm nhập.
4. Văn hoá của đất nước lan rộng đi khắp nơi trên thế giới.

Cách lấy Best Expansion Ending:
1. Chiếm 5 tribes: Nanman, Shan Yue, Wu Wan, Qiang, Wo (Nhật Bản).
2. Các thành ở phương Bắc đã phát triển xây tường thành ở mức tối đa.
3. Đa số thành trong lãnh thổ đều có Trust cao.

Nên chọn
Prime Minister: Zhuge Liang
War Minister: Bất cứ ai có LDR cao.
Foreign Minister: Bất cứ ai có War cao
Heir: Liu Bei

-Hung Long

MẸO THUẬT San Guo Qun Ying Zhuan IV

Hướng dẫn by Sarah

1. Menu về quân sự

A) Xuất quân ra đánh (có thể mang hoặc không mang tiền theo). Có thể điều chỉnh số quân của các tướng bằng cách di chuyển thanh màu vàng dưới hình của tướng. Hai thanh màu xanh nằm phía dưới: cái đầu tiên là tuyển hết lính dự bị trong thành vào các tướng xuất quân theo thứ tự từ trên xuống dưới. Hàng chữ màu xanh thứ 2 là lấy hết quân của các tướng sắp xuất chinh ra. Hàng màu vàng cuối cùng là số tiền đem theo khi ra trận. Số tiền sẽ được chia đều cho các tướng xuất trận. Tướng nào thua trận sẽ bị cướp số tiền đang giữ .

B) Chỉnh đội hình, thêm các tướng vào đội hình hoặc lấy ra, phong chức quân sư cho đội quân đó .

C) Tuyển quân.

D) Luyện quân.

E) Coi tình hình của tướng, chuyển loại quân đang xài, cho quân vào các đội quân v..v.

2. Menu về xây dựng

A) Tìm người, có thể search ra item.

B) xây thành

C) Chiêu mộ tướng địch bị phe ta nhốt trong tù. Điều kiện thực hiện là khi vua đang ở trong 1 thành bất kỳ và 1 tướng có thể đi chiêu mộ được nhiều người. Mỗi tháng chỉ chỉ tới chiêu mộ tướng địch được một lần được 1 lần (nếu tướng đó không chịu thì tháng sau mới tới chiêu mộ tiếp được). Khi vào chiêu mộ sẽ có 4 cách: khuyên nhủ, cho tiền, đe doạ, tra tấn. Mọi người không nên chọn cách de doạ và tra tấn vì tuy thu phục lẹ nhưng lòng trung thành rất thấp .

D) Cho item cho các tướn . Item có đòi hỏi LV nên những tướng không đủ LV sẽ không xài được. Có item để tăng lòng trung thành mọi người nên chú ý một chút. Ngoài ra có thể bán item để lấy vàng. Những tướng bắt được nhưng thả đi thì không cướp item được của nó chỉ những tướng bắt tù hay chém mới lấy item được.

E) Xem tình hình các tướng trong từng thành.

F) Xem tình hình và vị trí của các tướng của mình.

G) Xem tình hình các nước trên bản đồ.

3. Menu về việc phong chức

A) Phong chức cho người kế ngôi (tạm gọi là thái tử). Khi vua ta chết (hoặc bị chém) mà không có người nối ngôi sẽ gameover. Khi phong chức thái tử sẽ làm tăng lòng trung thành của tướng đó, các tướng khác không thay đổi. Tuy nhiên nếu phế ngôi thái tử thì tướng bị phế sẽ giảm trung thành và tướng được phong chức sẽ tăng trung thành.

B) Phong chức cho tướng. Tướng LV càng cao thì càng có nhiều chức để tăng. Mỗi chức có sức cộng WAR và INT, HP riêng. Cho nên nên tùy tướng mà phong cho chính xác. Tướng lên LV 5 sẽ có chức chứa được 2 tướng, LV 10 thì 3 tướng, LV 16-17 thì 4 tướng, LV 22-23 gì đó chứa được max là 5 tướng. Nếu muốn biết coi chức đó có thể chứa bao nhiêu tướng bạn có thể xem ở bảng tên danh sách các tướng trong lúc phong chức, hàng cuối là hàng chứa được bao nhiêu tướng. Các chức có thể cho thêm các tướng các tuyệt chiêu (chưởng) hay 1 loại quân khác, lúc đó bạn có thể đổi loại quân tùy thích. Nhưng nếu những chiêu đó hay loại lính đã có rồi cũng không sao cả.

C) Cho auto xây dựng (phong chức cho thái thú tự cai quản). Khi các bạn có tướng trong thành mỗi tháng tướng sẽ tự động xây dựng nếu bạn không điều khiển chúng. Nếu không phong chức thái thú chúng vẫn tự xây dựng. Gồm có hàng:

+ Hàng 1 là hàng xây đều tức là phân chia đều giữa xây quân sự và kinh tế. Khi chiếm được thành thì mặc định cho auto xây dựng sẽ là hàng này. Cho nên có thể nó đi tìm người giùm bạn chứ không phải nước mạnh thì tự dưng có người đến xin theo đâu.
+ Hàng 2 là hàng xây quân, mỗi các tướng sẽ tuyển quân cho bạn cho đến khi hết chỗ chứa quân hay hết tiền.
+ Hàng 3 là hàng luyện quân (Max = 100).
+ Hàng 4 là hàng xay dựng (Max = 999).
+ Hàng 5 (đầu tiên bên phải) là tìm item.
+ Hàng 6 là hàng tìm người.
+ Hàng cuối là hàng không làm gì cả.

4) Menu Options

A) Save game.
B) Load game.
C) Options.
D) Exit.

Bí mật Nhật Bản

Khi tôi chơi lần đầu tiên thì sau khi đánh chiếm tất cả thành trì, trừ 1 thành để tránh thắng game, tôi bất ngờ tìm ra được Nhật Bản khi cho tướng đi tìm item ở khu vực Bắc Hải. Do game tiếng Hàn nên tôi không rõ động cơ nào đã khiến tôi tìm ra được nước Nhật nhưng bạn có thể dựa theo tấm hình bản đồ phía trên để tự tìm Nhật Bản cho chính mình. Nước Nhật sẽ có 3 thành và vô số nữ ninja cũng như samurai. Như RTKIX, đứng đầu nước Nhật là nữ hoàng Himiko (hình phía dưới tôi). Bạn nên cố gắng bắt và thu phục Himiko vì skill của cô nàng rất cao.

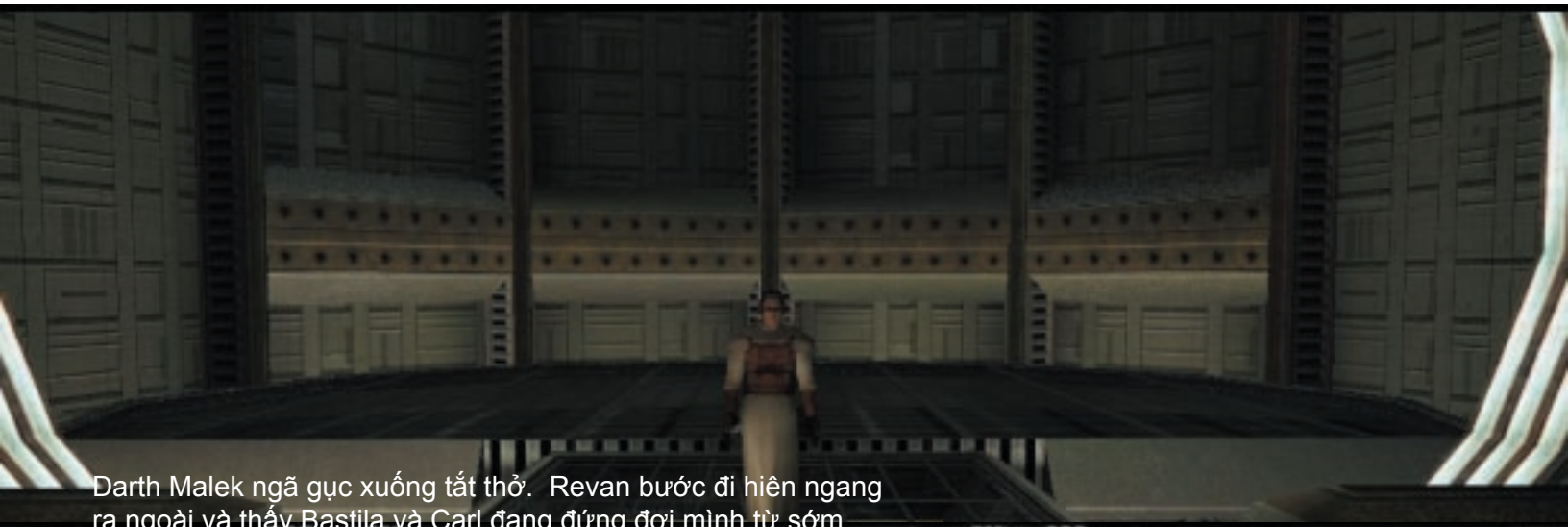
-Hung Long

Star Wars: Knights of the Old Republic có tới 2 ending, một chánh một tà. Điểm theo chốt quyết định chánh tà là lúc bạn đối đầu với Bastila trên Temple Summit ở một hành tinh vô danh. Câu trả lời của bạn với Bastila sẽ quyết định lá bài cuối cùng của trò chơi: bạn sẽ là Jedi Knight hay sẽ là Sith Lord. Nếu bạn theo bên chánh thì ở Star Forge sẽ có cơ hội giúp cô nàng quay trở về làm người tốt. Hãy chọn các câu trả lời sau:

- Now you see the dark side is not stronger than the light.
- I could never kill you, Bastila.
- I was redeemed, Bastila. You can be, too.
- You did more than protect me, Bastila.
- [Persuade] I love you, Bastila. I can't abandon you, ever.
- Help us defeat the Sith, Bastila. This will atone for what you have done.
- I trust you enough to leave myself open to your attack, Bastila.
- You won't, Bastila. Because I love you and I believe in you.
- You aren't afraid to love anymore?

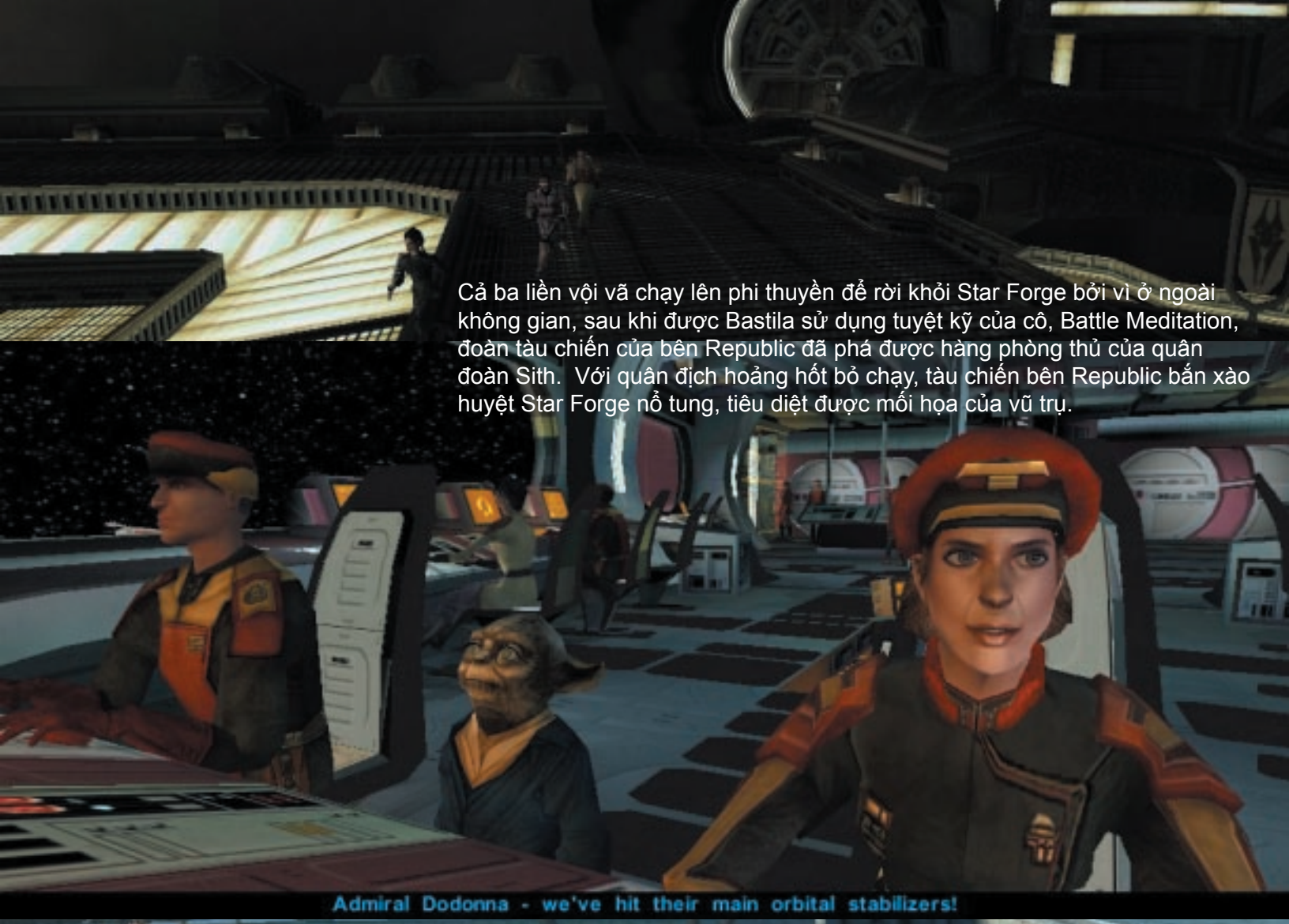
Và như thế, cuối cùng tình yêu đã giúp con người ta thay đổi, từ tà ác trở về với chính nghĩa.

Darth Malek cuối cùng đã bị đánh bại và nhìn nhận cho dù Raven có theo phe chánh hay tà, mình mãi mãi chỉ là thủ hạ dưới tay Revan mà thôi, chuyện này không thể nào thay đổi.

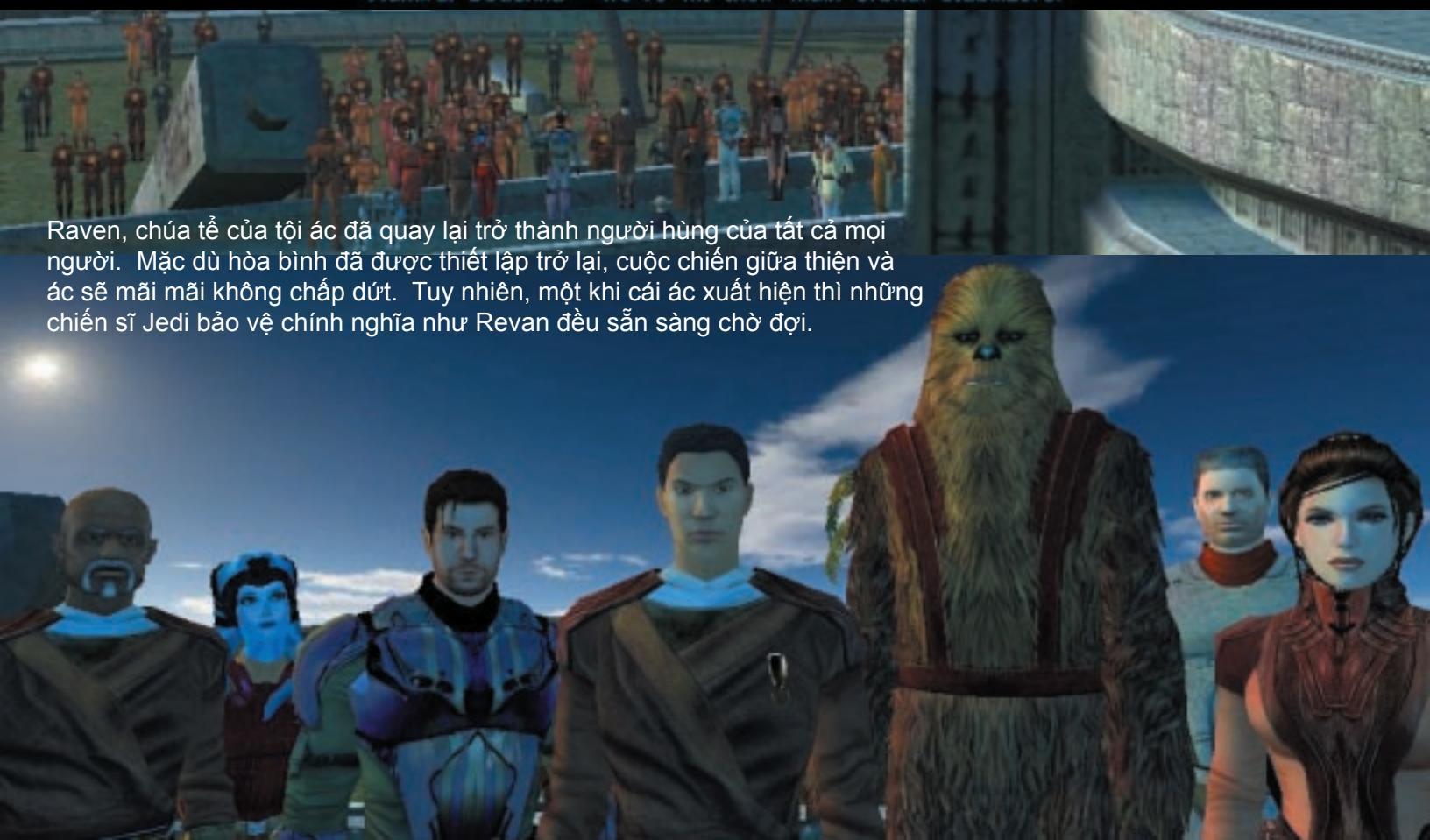


Darth Malek ngã gục xuống tắt thở. Revan bước đi hiên ngang ra ngoài và thấy Bastila và Carl đang đứng đợi mình từ sớm.

Cả ba liền vội vã chạy lên phi thuyền để rời khỏi Star Forge bởi vì ở ngoài không gian, sau khi được Bastila sử dụng tuyệt kỹ của cô, Battle Meditation, đoàn tàu chiến của bên Republic đã phá được hàng phòng thủ của quân đoàn Sith. Với quân địch hoảng hốt bỏ chạy, tàu chiến bên Republic bắn xào huyệt Star Forge nổ tung, tiêu diệt được mối họa của vũ trụ.



Raven, chúa tể của tội ác đã quay lại trở thành người hùng của tất cả mọi người. Mặc dù hòa bình đã được thiết lập trở lại, cuộc chiến giữa thiện và ác sẽ mãi mãi không chấp dứt. Tuy nhiên, một khi cái ác xuất hiện thì những chiến sĩ Jedi bảo vệ chính nghĩa như Revan đều sẵn sàng chờ đợi.



Bạn đã đọc tới phần cuối của tạp chí Thế Giới Trò Chơi số 2 Spring 2004. Chúng tôi trong thời gian qua đã bỏ rất nhiều thời gian và tâm huyết vào tạp chí này và đây có thể là số tuyệt vời, tâm đắc nhất mà chúng tôi có thể thực hiện được. Thật đáng tiếc, chúng tôi không có điều kiện để in ấn nó trở thành một tạp chí thật sự nhưng đây là một thành quả, một kỷ niệm mà bất cứ ai trong nhóm đều sẽ không thể quên được. Với mùa thi cận kề, xin chúc tất cả các bạn may mắn. Chơi giỏi, học lại càng giỏi hơn.

-Nhóm Tin tức (Game Intel Group) 2004

P.S. Nếu bạn đã đọc tạp chí TGTC, xin dành một chút thời gian gởi ý kiến của bạn về cho nhóm (hung_long@gamevn.net). Thanks.

Quá Trình Thực Hiện Tạp Chí TGTC số 2 Spring 2004

-Kế hoạch tạp chí số 2 bắt đầu từ tháng 12, 2003 với đề tài chánh là đi sâu vào Thế Giới Final Fantasy.
-Sau khi Final Fantasy được phát hành thành số đặc biệt, đánh dấu TGTC là tạp chí fanzine. Tháng 2, Alex đề ra ý kiến là tại sao không làm một số nói về những game đáng mong đợi trong năm 2004 giống như GameSpy Most Wanted list, dự định tạp chí sẽ có 30 trang.
-Nhóm bắt đầu phân phối công việc và viết bài đầu tháng 2 với nhân lực chỉ có 4 người: Hung Long, Alex, Leon Scott Kennedy, VATC.
-Giữa tháng 2, Mixman và Alex đảm nhận phần trình bày Giới thiệu, Hung Long thì trình bày phần Đánh giá. Dự kiến cho tạp chí phát hành lúc này vẫn chưa rõ.
-Cuối tháng 2, máy vi tính của Mixman và Alex bị trúng virus nên mất dữ liệu. Một số bài viết đã bị mất và không hồi phục lại được.
-Đầu tháng 3, tạp chí phát triển rất là chậm vì thời gian không có nhiều. Chỉ có 15 bài viết trong số 30 bài dự kiến hoàn thành.
-Giữa tháng 3, nhóm quyết định sẽ cố gắng cho tạp chí phát hành cuối tháng 3 hay trễ lắm là 1 tháng 4.
-Tuần thứ 3 của tháng 3, phần Đánh giá của tạp chí đã được Hung Long trình bày hoàn tất với 15 bài đánh giá. Alex cũng hoàn tất trình bày được 12 bài giới thiệu. Mixman cũng hoàn tất được một số nhưng do tin tức có thay đổi nên chỉ 4 bài giữ lại được. 72 trang hoàn tất.
-22/3/2004 - Được nghỉ Spring Break một tuần, Hung Long đã bỏ khoản 60 tiếng để bổ sung 18 bài viết vào các phần Giới thiệu, Tin tức, Gamer's Gear, Mẹo thuật.
-28/3/2004 - Tạp chí hoàn tất nhưng upload bị trục trặc nên không cho phát hành. Tạp chí lúc này hiện có 110 trang, dung lượng 12 MB.
-30/3/2004 - Sửa chữa và bổ sung thêm bài viết đánh giá FFX-2 của Memory Castle, và phần Game Over.
-31/3/2004 - 2 A.M. Tạp chí Thế Giới Trò Chơi số 2 Spring 2004 chính thức hoàn tất. Tạp chí có số trang cuối cùng là 116 (tính luôn bìa trước và sau), dung lượng 12.9 MB.

Nếu có Mạnh Thường Quân nào có thể giúp đỡ nhóm, hay muốn cộng tác với nhóm xin liên hệ qua hung_long@gamevn.net.